

軟體世界
SOFT WORLD MAGAZINE
Fantasy Style
2004 / 2月 178期
附贈 Mega Disc 石盤
試玩區
新劍：沉睡之龍、
FireStarter、
WWII: Pacific Heroes……
動畫展示區
東方傳說Online、
魔幻世紀、毀滅戰士3、
極地戰嚎……
多款遊戲修正檔、共享軟體盡在其中
仙境同盟會 RO完全實況紀錄
仙境傳說最新物價表
仙境傳說熱門狩場情報大公開
漫畫連載
安德烈斯 皇家放映室
邂逅美人魚
究極GAME館
上市前全覽報導!!
真·倚天屠龍記
本期封面
魔獸世界 種族職業完全詳細分析
戀愛盒子ONLINE 夢幻生活技能全解
星空之門 初期任務職業完全展現
富甲天下4 超單機網路功能全介紹
超武俠大戰 攻城戰設計曝光
蒼神誌 國產3D動作炫麗登場
女人要有錢 內部可愛設計解說大全
東方傳說ONLINE 新手配點技巧大公開
明星三缺一ONLINE 麻將上網名人對戰
三國演義ONLINE赤壁之戰 生存遊戲最詳盡報告
萬王之王二 各項設計詳細解說
浴血戰場2004 動作射擊新世紀
魔境封神 微軟線上遊戲鉅作
攻略圖書館
魔戒之戰 關卡快速破解攻略
最後一戰：中土世界爭霸 完全任務詳細指引
模擬鄉居 100%評分攻略
世紀霸業 三大戰役全解析
遊戲仙人研究室
軒轅劍外傳蒼之濤
內容完整呈現試玩報導
天堂II
希望Online
線上刊室
獨立別冊呈現
慶賀軟世創立15週年
新春大放送
獲取夢幻寶物專屬密碼
RO人物收集&抽獎卡
先刮後抽雙重中獎
獎項：天使髮圈、學生帽、
惡魔髮圈、亡者髮箍、
尖角髮圈、十字軍
精鍊有洞武防系列，
另有儲值月卡、
150點儲值點卡
安德烈斯 遊戲實用周邊
軒轅劍外傳-蒼之濤
武俠風便利貼
希望ONLINE 超可愛陪比紅包袋
星空之門 花花立體貼紙
安德烈斯
遊戲精彩抽獎
安德烈斯 遊戲相關光碟
三大遊戲光碟
假期完全淘空放送
希望ONLINE/天堂II/星空之門
超商．書店退書截止日期93年04月25日
ISSN 1605-2722
02
9 771605 272000
Printed in Taiwan
全球華人電腦門市．便利超商．書局 均售
台灣 NT $199 香港 HK $48 馬來西亞 RM $25 加拿大 CAD $18 美國 US $12


online
戀愛盒子
love.chinesegamer.net
拾起浮在海面的玻璃瓶，瓶內的紙顯得泛黃。
信的內容吸引我，作者的名字似乎見過。


盒子開了 愛情來了









Online
超特惠超值雙月
最無敵新手攻略
新手老手一律歡喜，菜鳥高手通通無敵！
惡女代言人—劉 真



誰是鐵公雞？正統牌局，
看手氣賭運氣，比實力比功力！
麻將玩透透，勇闖大台灣！
藍綠大對決，成敗論英雄！
今天打十六張，明天打十三張！
四人兩人任你挑，單機網路都OK!!
循序漸進式(初級、中級、高級)牌局設計，不管您是初學菜鳥或是方城老手，都能配合您的麻將功力，盡情歡樂大作戰！
全新企劃-麻將千術，12種麻將千術大放送，包你大開眼界！
激戰之餘，適時進入招待所；四個精緻麻將小遊戲：麻將俄羅斯、麻將快打手、砲轟麻將王，麻將四川省，讓您徹底放鬆心情，養精蓄銳，再戰方城！
上網打麻將何必付錢？網路版免費送你玩啦！(請自行至網站下載)只要購買麻將鐵公雞2，就送您無限時數、無限天數網路版，完全無須另外付費，愛怎麼打就怎麼打。三缺一？哈！很久都沒聽過了！
全省7-11、萊爾富便利超商、電腦軟體門市，首賣贈獎活動！
鬧春迎新大放送！！
現在購買『麻將鐵公雞 2』，2月29日前寄回回函卡，就有機會抽中『新潮時尚女用手提包』個性化造型，獨特水洗牛仔布料，讓您成爲今春最受矚目的焦點！想要就快！
詳情請上網：www.pamirs.com.tw
STAGE 12
且看十六位政治風雲明星，
如何施展手段，鬥個你死我活！
新增千術戰鬥模式，
耍心機，施魔法，混亂大作戰！
專業配樂，超擬真配音，
真人原音重現！
千萬招待所，豪華俱樂部，
徹底鬆弛您的筋骨！
帕米爾資訊股份有限公司 PAMIRS CORPORATION
http://www.pamirs.com.tw 客服專線：02-2981-0312
7 ELEVEn
萊爾富 Hi-Life


睽違四年，迫不及待！
2004年~鐵公雞重現江湖！！
非常光碟不夠騷！
麻將鐵公雞才厲害！
麻將鐵公雞2
COCK MAJONE 2
鐵公雞乃一毛不拔之意
打麻將而能一毛不拔者，稱爲『麻將鐵公雞』
實爲『麻將至尊』也
十六位當紅政治明星不計形象，合力演出！！
台灣十六張、台灣十六張(南部無花)、香港十三張、日本十三張
四種遊戲規則，八種組合玩法，絕對超級耐玩！！



1/16 全面開放

1/13 (下午6:00) 起至官網 **免費申請** 遊戲帳號，







安德烈斯
KUSO過新年






















所以仙人正在施法術，讓安德烈斯變的很KUSO啦！
真是太讚了！！


這樣我去向小孩勒索，多賺點錢囉！
拿錢來！！


我也早就想去女生廁所偷看了...
呵呵～


那「軟體世界」過年後再出刊吧！KUSO嘛～


那，這麼說～
大家都贊成喔？


那麼因應KUSO，今年反過來你們要給索特王年終獎金吧！
....


不要啊～
啊啊啊啊～
遊戲中KUSO是有趣，不過現實生活裁好還是不要比較好啦！

安德烈斯王國 地理概述



預言之塔
P282～283
攻略圖書館
P195～245
最後一戰 P196
世紀霸業 P208
魔戒中土世界 P220
模擬鄉居 P238
仙人研究室
P186～189
軒轅劍外傳蒼之濤試玩報導 P186
祕技開發室
P246～247
漫遊者旅店
P268～277
究極Game館
P49～99
倚天屠龍記 P50
戀愛盒子ONLINE P52
星空之門 P56
富甲天下4 P60
超武俠大戰 P64
P66
女人要有錢 P70
玩家救濟所
P278～281
歐茲鐵匠鋪
P288～299
MegaDisc石盤遺跡
P286～287
尼爾斯廣場
P34～44



世界瞭望台-東方觀測站

P166～175

獨立別冊 線上期刊室

天堂 II	P 02
希望ONLINE	P 16
金庸群俠傳ONLINE	P 22
吞食天地ONLINE	P 32
三國演義ONLINE	P 34
封神ONLINE	P 38
魔力寶貝	P 40
新天上碑	P 42
天翼之鍊	P 46



安德烈斯王城

P 24～25

皇家藏寶庫

超值寶藏國民大放送

P 26～29

皇家畫室

P 30～33

皇家放映室

P144～160



魔王的洞窟

P 284～285

遊戲向上委員會

P 253～267

世紀霸業	P 254
魔戒之戰-中土世界爭霸	P 256
殺手13	P 258
最後一戰	P 260
末日危城	P 262
決勝時刻	P 264
血腥之吻	P 266



仙境同盟會

RO完全實況追蹤

P 176～185

遊戲工坊

P 105～137

天下無雙	P 106	A3	P 128
石器時代	P 108	古龍群俠傳ONLINE	P 129
神甲奇兵	P 110	旺來麻將	P 130
雪山飛狐	P 112	新天上碑	P 131
冒險島物語	P 114	英國城市賽車	P 132
霸空飛將	P 116	西伯利亞	P 133
烈焰戰橇	P 118	夢幻麻將館八	P 134
魔幻世紀	P 120	天地風雲錄	P 135
紙紗草書	P 122	越野英雄 3	P 136
全民鬥打	P 124	北非雄獅	P 137
野生動物園	P 126		

東方傳說ONLINE	P 74
明星三缺一ONLINE	P 76
三國演義ONLINE赤壁之戰	P 78
萬王之王二	P 82
浴血戰場2004	P 86
魔境封神	P 90
魔獸世界	P 94

出版 PUBLISHMENT

發行人兼社長 王俊博 Chin-po Wang Publisher
發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂閱查詢 (07)8150988轉263、267
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司
劃撥帳號 41941885
雜誌・軟體線上訂購
遊戲快遞購物網站
http://www gamexpress.com tw

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086
FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司
[illegible]
TEL：886-2-29150123
FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區 高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：(07) 8150988 FAX：(07) 8151992
北區 台北市南港路二段99-10號
TEL：(02) 27889188 FAX：(02) 27889295
中區 台中市忠明路464巷5號1樓
TEL：(04) 2020870 FAX：(04) 2060610


姊妹倆！
一起加油喔！！
絕快上手的動態操作
逼真寫實的遊戲場景
智冠科技股份有限公司

www.kiwigame.com

ATHENA

夢幻天使

www.kiwigame.com

之女神戰記

漂亮打怪、美麗練點!!

希臘神話式　清新可人活力冒險！



安德烈斯王國

演出人員

索特王

一元復始、萬象更新，本王在此恭祝各位國民新年快樂！恩，每次過年都看到一國元首在電視上發表談話，這個好像滿有趣的，看樣子本王明年也在電視台買個時段，發表一下談會好了！不過聽說要花不少錢耶？！本王考好考慮一下，說不定明年國民們就看得到本王的真面目了喔！

歐茲

自從彩色手機推出後，又引起一陣的買手機風潮。更強大的功能，將手機的實用性更往前帶了一大步，像鳳炫的手機可是身兼通電話、PDA、相機、攝影機以及隨身碟等多樣功能的喔！真是一機在手妙用無窮啊！！

朱卡爾

終於砍掉騎士了，正在重新從劍士練起，發覺現在前30級越來越好練了，因為一些卡片都變好用的，如　白蟻的ATK+20，狼卡的ATK+10，蟲蛹卡的HP+700，羅達蛙卡的HP+400,SP+50，都可以讓早期變成打得痛，又不怕被打，不過40級以後又變慢了‥‥汗，目前50級,JOB 37級，繼續跟沙漠之狼拼命吧^^

遊戲仙人

在轟轟烈烈的王國尾牙晚會後，眼看一年又過去了，最令人期待的過年假期也即將來臨；往年由於大多卡在趕稿期，所以過年的漫長假期對於我們王國的眾人來說，可是一種無法趕稿的噩夢，但是今年剛剛好在出刊時間階段，所以我們今年決定提前出刊，然後就可以快快樂樂的享受過年假期啦！對了！各位國民在出門遊玩之餘，也要小心交通狀况，才能平平安安回家喔！

魔王

前陣子上演了《青之炎》這部電影，因為晚一個星期才去看，還在擔心會不會已經下檔@@，還好還是找到電影院來看了，劇情是本人喜歡的推理劇情，講述一個少年因為種種因素進而憎惡自己繼父，用"完全犯罪"的手法殺害繼父，因為完全以兇手的立場來描述這個故事，加上主角秀一的繼父實在討人厭，所以蠻同情兇手的，不過法網恢恢，所企劃的"完全犯罪"還是被識破了，結局挺傷感的‥‥‥

柯里克

新年對商人而言就是商機。每個國民都拿口袋的紅包錢，來老柯這邊光顧。所以老柯過年可和別人不一樣，是沒有放假在努力工作的。辛苦？哪會啊！只要有錢賺，就不會覺得辛苦啦！

藍斯洛

結束了軟體世界的大陸利合作，小藍算是正式脫離了軟體世界大陸版—《軟件與光盤》的製作小組，並完全回歸到軟體世界的製作團隊。而這雖然代表著一本刊物的合作關係結束，但也是小藍另外一個階段的開始，因為這也代表了小藍在安德烈斯王國的演出機會也變多囉^^，希望眾多國民們繼續支持天真無邪、可愛兼愛搞怪的小藍哦！^^



尼爾斯

雖然每年過年是難得一次的長假期，不過由於國內旅遊的人太多，國外旅遊又太貴所以，尼過年一定都待在家裡，一口氣把平常沒看的VCD、書籍看完，把沒玩完的遊戲破關，真是人生一大享受啊！

阿雷斯

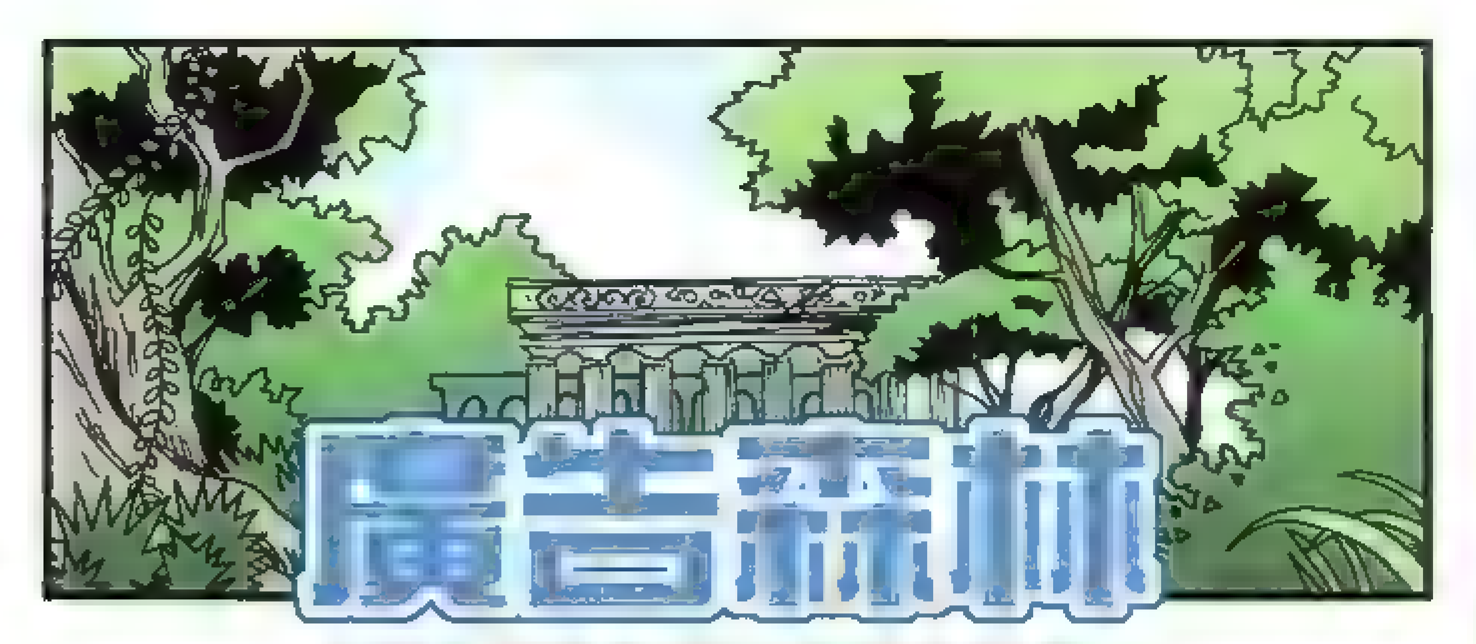
一年過去了，這次尾牙的結果又是槓龜‥‥，為什麼最近都沒有抽獎運了呢XD？想想之前都年年中大獎的說-_-。好！打起精神好好準備過年期間大大廝殺一番！去年被人慘電，今年要連本帶利討回來>_<，年度麻將大會正式開始！

淨雷納

這次「安德烈斯王國」成員在公司尾牙大展身手，個個使出全力卯足勁，不惜犧牲色相完全cosplay演出，也眾望所歸得到全場第一名，哈哈~我手邊可是握有這些慘不忍睹地珍貴照片喔！不過也被威脅不能外傳>"<，所以‥‥這些照片只能我自己欣賞囉！

蕾蕾公主

國民們！新年快樂喲~今年的農曆年來得特別快，讓人感到以往的時光實在是稍縱即逝，　不過，新的一年仍讓人燃起新的希望~~蕾蕾最大的希望就是身邊的朋友、親人們都能身體健康，快樂迎接新年的到來。



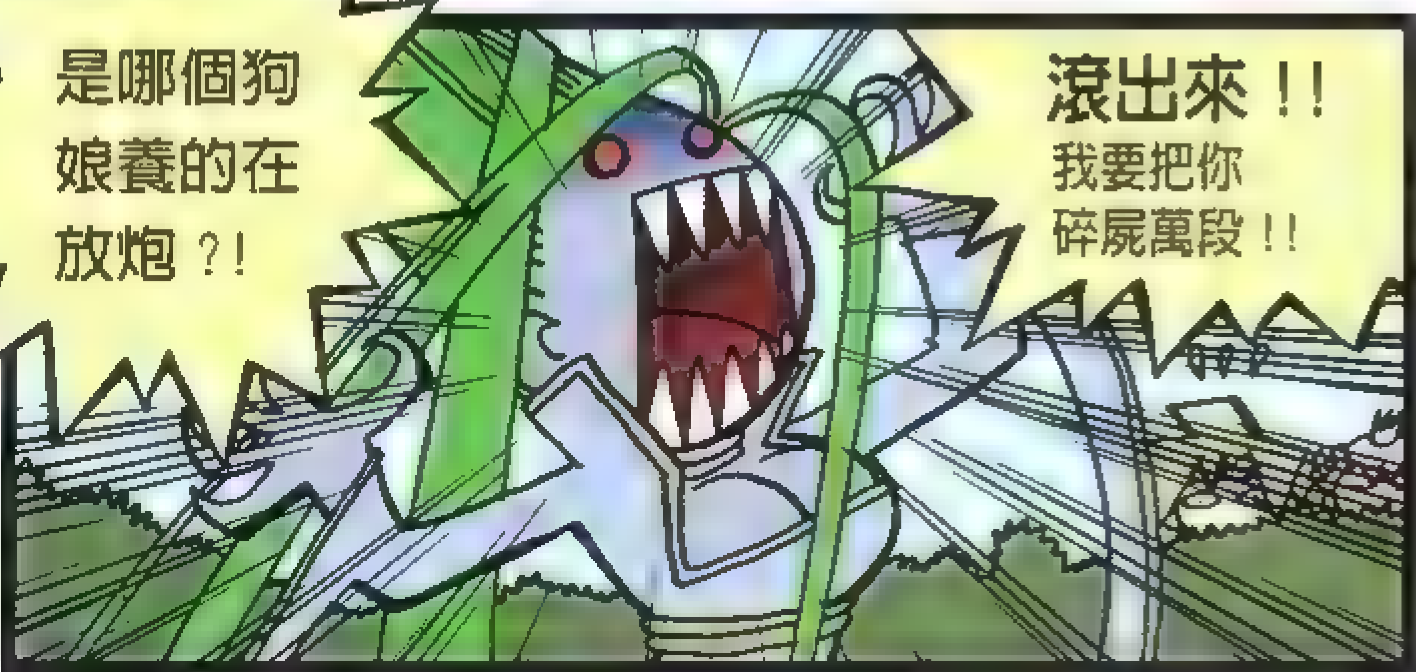
廣告神殿等待大家來參拜歐！

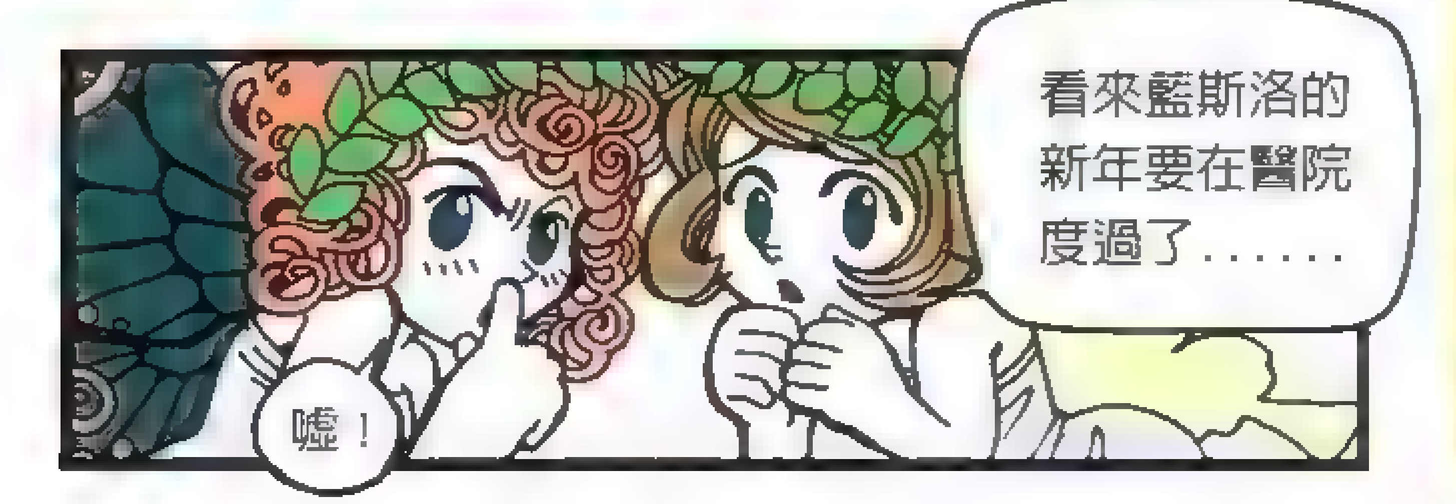






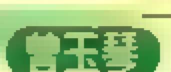






中華網龍 ·········· 封面裡、1
遊戲新幹線 ······ 封底裡、2-3、17、19、21、304
大宇資訊 ·········· 封底、102-104
帕米爾 ············· 4-5
易吉網 ············· 6-7
智冠 ················ 12-13、140、161-163、165、248-251、300-301
台灣微軟 ·········· 15
音樂工作室 ······· 18
Yoho網 ············· 20
極真科技 ·········· 22
飛玩資訊 ·········· 23
松崗電腦 ·········· 35
億泰利 ············· 37
華義國際 ·········· 39
聖典 ················ 41
聯翔數位 ·········· 43、45-47
天泉 ················ 48
宇峻科技 ·········· 100-101
英特衛 ············· 138-139
卉谷科技 ·········· 141
英寶格 ············· 142-143
全球歡樂 ·········· 164
京群超媒體 ·······190
電腦公會 ·········· 191、193
軟世叢書組 ······· 192
聖堂科技 ·········· 194
伊思儷 ············· 252
光譜資訊 ·········· 302-303

廣告森林神殿參加熱線

愛德琳女神  advertise@swm.com.tw

凱莉小天使  kelly@swm.com.tw
高雄專線（07）8151063

珍妮小天使  jany@swm.com.tw
台北專線 27889118-248







就讓【守候永恆的愛】守候妳的手機一輩子！

各電信用戶下載【守候永恆的愛】鈴聲方法如下

[illegible]	[illegible]	直接連結網址:http://fetmms.game5.com.tw 下載方式：至MMS影音賀卡->選擇鈴聲(點選【守候永恆的愛】直接下載)
		【手機WAP GPRS上網方式】請至遠傳首頁->拇指選單->圖鈴下載->電玩魔界 下載方式：至online電玩鈴->RO仙境傳說->點選【守候永恆的愛】直接下載
[illegible]	[illegible]	【[illegible]】直接連結網址:http://chtmms.websurf.com.tw/mms/ 下載方式：至鈴聲下載->抒情->點選【守候永恆的愛】直接下載
		【手機WAP/GPRS上網方式】請至emome首頁->MMS同學會->MMS圖鈴賀卡->電玩魔界 下載方式：至鈴聲->online電玩鈴->RO仙境傳說->點選【守候永恆的愛】直接下載
[illegible]	[illegible]	【[illegible]】直接連結網址:http://tccmms.websurf.com.tw/tccmms/ 下載方式：至鈴聲下載->抒情->點選【守候永恆的愛】直接下載
		【手機WAP/GPRS上網方式】請至TCC行動網->行動寫真->寫真賀卡->電玩魔界 下載方式：至鈴聲->online電玩鈴->RO仙境傳說->點選【守候永恆的愛】直接下載
[illegible]	[illegible]	請至Mimi主選單首頁->活鈴活現->電玩魔界 下載方式：遊戲圖鈴->RO仙境傳說->至鈴聲點選【守候永恆的愛】 PHS_J88用戶請按[中/英]鍵 PHS_J95用戶請按左側Menu鍵 PHS_J89 or PHS_J100用戶請按F鍵 開啟附件後，選擇儲存即可，隨後你可以直接設定成為您的待機鈴聲

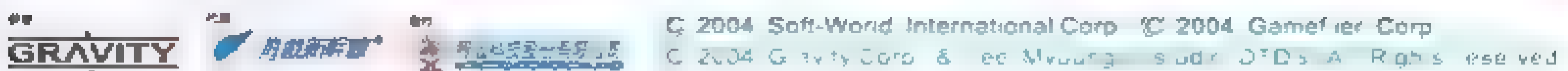
各電信用戶下載【守候永恆的愛】去電等候鈴方法如下

守候永恆的愛鈴聲下載代碼： 050001 .050002 .050003

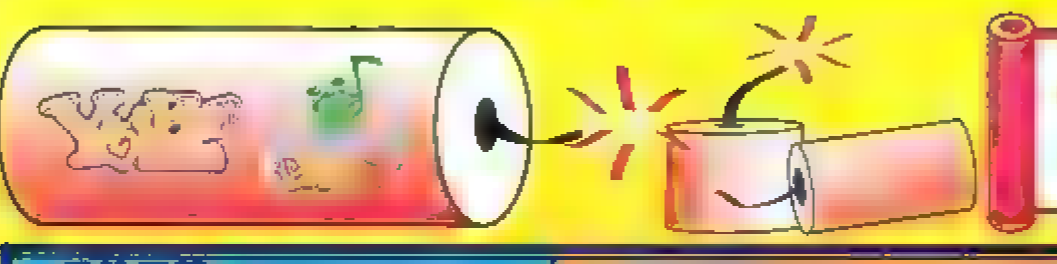
[illegible]	手機直撥700按1 >直接輸入下載代碼
台哥大	手機直撥800按1 再按4 >直接輸入下載代碼
[illegible]	請至900.fetnet.net網站下載 >進入[發燒電玩音樂區] >點選【守候永恆的愛】
和信電信	手機直撥600按1 再按2再按4 >直接輸入下載代碼
[illegible]	手機直撥811按4 >直接輸入下載代碼
東信電信	手機直撥500按5 >直接輸入下載代碼
[illegible]	手機直撥560按4 >直接輸入下載代碼

- 用戶需先申裝來電答鈴
- 第一次申裝來電答鈴用戶申裝方法，手機直撥三碼即可依照語音提示申裝
  例如: 中華電信直撥700（其他電信請參照上述直撥號碼）
- 若有任何疑問，請洽各電信客服專線
  中華手機直撥123　台哥大手機直撥188　遠傳手機直撥888　和信手機直撥938
  泛亞手機直撥188　東信手機直撥666　亞太手機直撥999






許願我的一輩子的天使波利
守護著你～
只要相信
夢想就會實現！
MY
BEST
WISH
FOR
MY
LOVE
仙境RO伝説
GRAVITY
生死相許的愛情信物...RO天使波利抱枕
還有機會得到超級虛擬寶物哦！
天使頭盔、學生帽、丸子頭飾、出遊帽、妖精長耳朵飾等超值寶物！
預購時間：93年1月3日〈六〉˜93年2月4日〈三〉
詳情請參閱官網ro.gameflier.com或『RO天使波利抱枕』預購單。
天使頭盔
學生帽
丸子頭飾
出遊帽
妖精長耳朵飾
史雷普尼爾長靴





發燒男聲

010007	BOOM Converse活動主題曲	Energy
010033	One Time	Energy
010054	什麼態度	Energy
010094	放手	Energy
010133	嗆	Energy
010153	踢到鐵板	Energy
010117	唯一	王力宏
010139	愛的就是你	王力宏
010151	Like a gunshot	王力宏
010210	你不在	王力宏
010211	YA BIRTHDAY	王力宏
010212	此刻 你心裡想起誰	王力宏
010213	愛無所不在	王力宏
010214	女朋友	王力宏
010219	飄飄(西街少年)	孫協志
010217	身邊	黃維德
010250	告白	黃立行
010251	預言	黃立行
010253	換日線	[illegible]
010257	聖誕結	陳奕迅
010021	Jump	麻吉
010085	我是為你活	麻吉
010121	麻吉	麻吉
010122	麻吉弟弟	麻吉
010179	[illegible]	麻吉弟弟
010180	Let Me Free	麻吉弟弟
010170	電動王	麻吉弟弟
010171	Oh My	麻吉弟弟
010172	[illegible]	麻吉弟弟
010157	禮物	張學友
010163	[illegible]	[illegible]
010164	[illegible]	[illegible]
010176	補償	陳小春
010177	沉默	陳小春
010178	黃豆	陳小春
010194	一起吃苦的幸福	周華健
010196	我的麥克風	潘瑋柏
010197	壁虎漫步	潘瑋柏
010198	小城故事	費玉清
010209	何日君再來	費玉清
010215	2003 Give Me Five	[illegible]
010241	Come On	許紹洋
010115	[illegible]	[illegible]
010120	[illegible]	任賢齊
010128	無所謂	5566
010142	愛的鋼琴手	伍思凱
010120	[illegible]	伍思凱

發燒女聲

010183	愛死你	莫文蔚
010185	[illegible]	莫文蔚
010186	雙面	莫文蔚
010187	[illegible]	莫文蔚
010188	如果還有以後	莫文蔚
010069	如果你是李白	莫文蔚
010089	那可不一定	莫文蔚
010130	[illegible]	莫文蔚
010001	54321	張惠妹
010004	A級娛樂	張惠妹
010022	katsu	張惠妹
010051	女人說	張惠妹
010075	別去打擾他的心	張惠妹
010152	[illegible]	張惠妹
010149	[illegible]	張惠妹
010143	愛情抗體	許慧欣
010138	愛的原味	許慧欣
010023	Keep It Up	許慧欣
010088	我美麗的愛情	許慧欣
010093	幸福的味道	許慧欣
010192	遺失的美好	張韶涵
010224	相對的失去	江美琪
010225	I'm O.K.謝謝	江美琪
010226	你不公平	江美琪
010228	就這樣一輩子	江美琪
010229	消失行蹤	[illegible]
010230	[illegible]	鄭秀文
010231	[illegible]	鄭秀文
010232	[illegible]	鄭秀文
010233	[illegible]	鄭秀文
010240	下一個路段	鄭秀文
010244	Feel Good	[illegible]
010245	我等的人會是誰	[illegible]
[illegible]	[illegible]	本多RuRu
010255	聽我說	本多RuRu
010258	女人不壞	徐懷鈺
010252	抓兇手	[illegible]
010254	[illegible]	劉若英
010247	原來你也在這裡	劉若英
010248	開始的那句話	劉若英
010249	愛人仔	[illegible]
010236	[illegible]	江蕙
010239	[illegible]	江蕙
010174	遇見	孫燕姿
010184	不能和你一起	孫燕姿
010189	半糖主義	S.H.E
010190	你太猶豫	S.H.E

發燒東洋

010006	Back together again	[illegible]
010014	Floatin	[illegible]
010020	It takes two	[illegible]
010031	My gift to you	[illegible]
010034	Pieces of a dream	化學超男子
010035	Point of no return	化學超男子
010047	You Go Your Way	[illegible]
010062	let's get together now	[illegible]
010011	Even if	平井堅
010027	Love or lust	[illegible]
[illegible]	[illegible]	平井堅
010043	Taboo	平井堅
010013	Everything 大和拜金女主題曲	米西亞
010015	For you	宇多田光
010017	Give me a reason	宇多田光
010026	La La La Love Song	久保田利伸
010028	LOVE~Destiny	濱崎步
010038	Season	濱崎步
010037	Say Yes	恰克與飛鳥
010042	Stars	中島美嘉
010044	True Love	[illegible]
010145	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	川村萬梨亞
015007	五星物語主題曲後段	川村萬梨亞
015013	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	馬渡松子
015015	幽遊白書主題曲後段	馬渡松子

發燒西洋

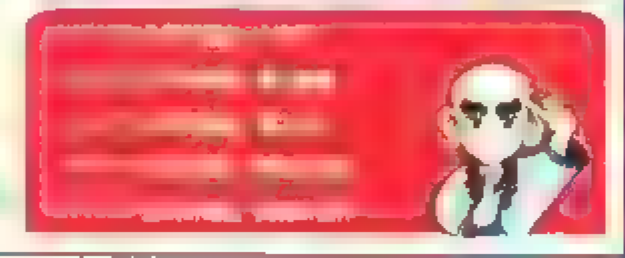
010024	Kiss Kiss	[illegible]
010041	Stand	Jewel
010204	Lost In Love	Air Supply
010010	Heal	Westlife
010260	Be With You	AutomicKitten

古典鈴聲

00043	卡農 我的野蠻女友插曲
00022	大黃蜂進行曲
00044	[illegible]
00048	[illegible]
[illegible]	[illegible]
00057	玩具兵進行曲
00059	金婚式
00086	胡桃鉗糖李仙子之舞
00089	[illegible]
00136	蕭邦夜曲9之1
00142	[illegible]

發燒電玩





下載單音鈴聲

NOKIA MOTOROLA

下載和絃鈴聲

NOKIA MOTOROLA

新春圖鈴專區

福 恭賀新喜

011069 新春熱鬧鈴-百家春	011064 新春熱鬧鈴-歡樂中國年	011067 新春熱鬧鈴-[illegible]
011066 新春熱鬧鈴 [illegible]	011065 新春熱鬧鈴 [illegible]	011068 新春熱鬧鈴 [illegible]
000020 大地回春	000092 財神到	000090 恭喜恭喜
000114 賀新年	000105 喜洋洋	000019 上街去拜年







011413 011414 011415 011416 011417 011418 011419



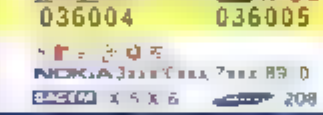


011423 011424 011434 011435 011425 011427 011436







011605 011607 011609 011611

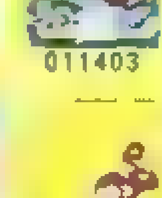







011606 011613 011610 011612

Java Game 單次下載.永久使用








愛琴海巡艦	多P遊戲	轟炸F16	極速大賽	荒野大鏢客	鬥智鬥勇團	叢林求生
011800	011807	011804	011819	011821	011815	011816

彩色桌布







011401 011402 011403 011404 011405 011406 011407







011408 011409 011410 011411 011412 004025 004043

036004 036005 036049 042067 042035 042006 042054

待機圖片

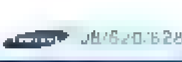
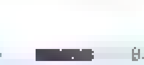



	000003 玩親親	000006	000009 I LOVE YOU FOREVER	000037
000001	000004 I♥U	000007 Fuck You	000010 錢滾進來	000388 嗨
000002 LOVE	000005 LOVE	000008 誠徵女友	000011 今年一定旺	000454








▶所有手機需再確定是收圖鈴會使用訊息服務，否則需再下載其他鈴聲 ▶下載前請先向手機所屬之電信公司申請開通GPRS服務，手機才能連線上網，只適用於台灣用戶。 ▶下載需要先確認已經設定好WAP/GPRS上網設定。











許多好禮任你喝

活動日期 92/12/25～93/02/29

快到全省各大便利商店、超市、量販購買【醇奶西打】憑發票至活動網站，輸入發票號碼立即參加【發票對對樂】馬上對獎、馬上揭曉喔！

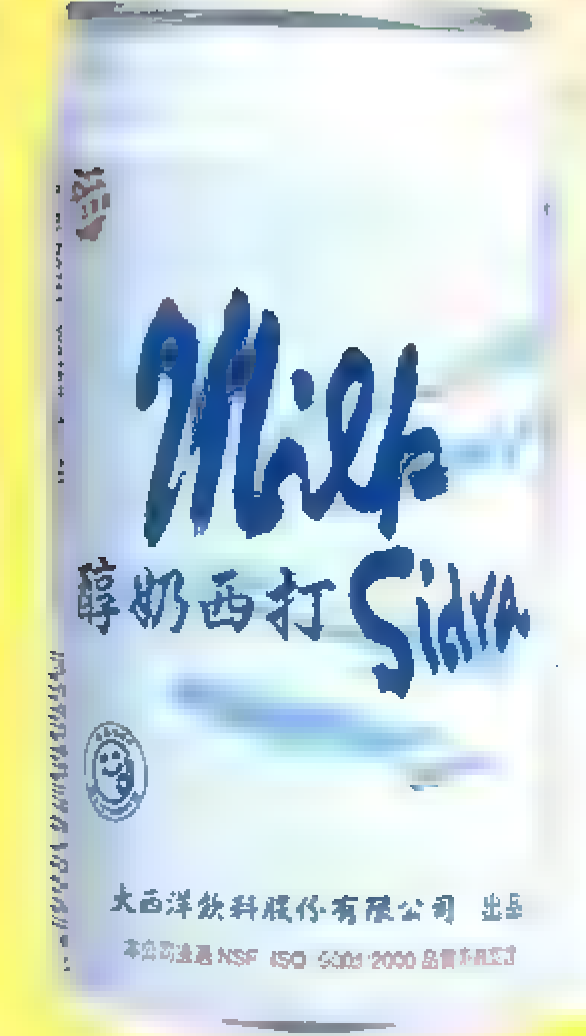
趕快去試試手氣喔！

筆記型電腦、PS2 主機、NOKIA3530、數位相機、單機遊戲軟體、 RO150點開卡包、 RO公仔玩偶　各項好禮講不完...卡緊來啦！

＊領獎須憑中獎發票才能進行獎品兌換，請在3月31日前（以郵戳為憑）將發票寄回【醇奶西打活動小組】 台北市基隆路二段7號10樓之2

活動網址：www.jashu.com.tw/milksidra









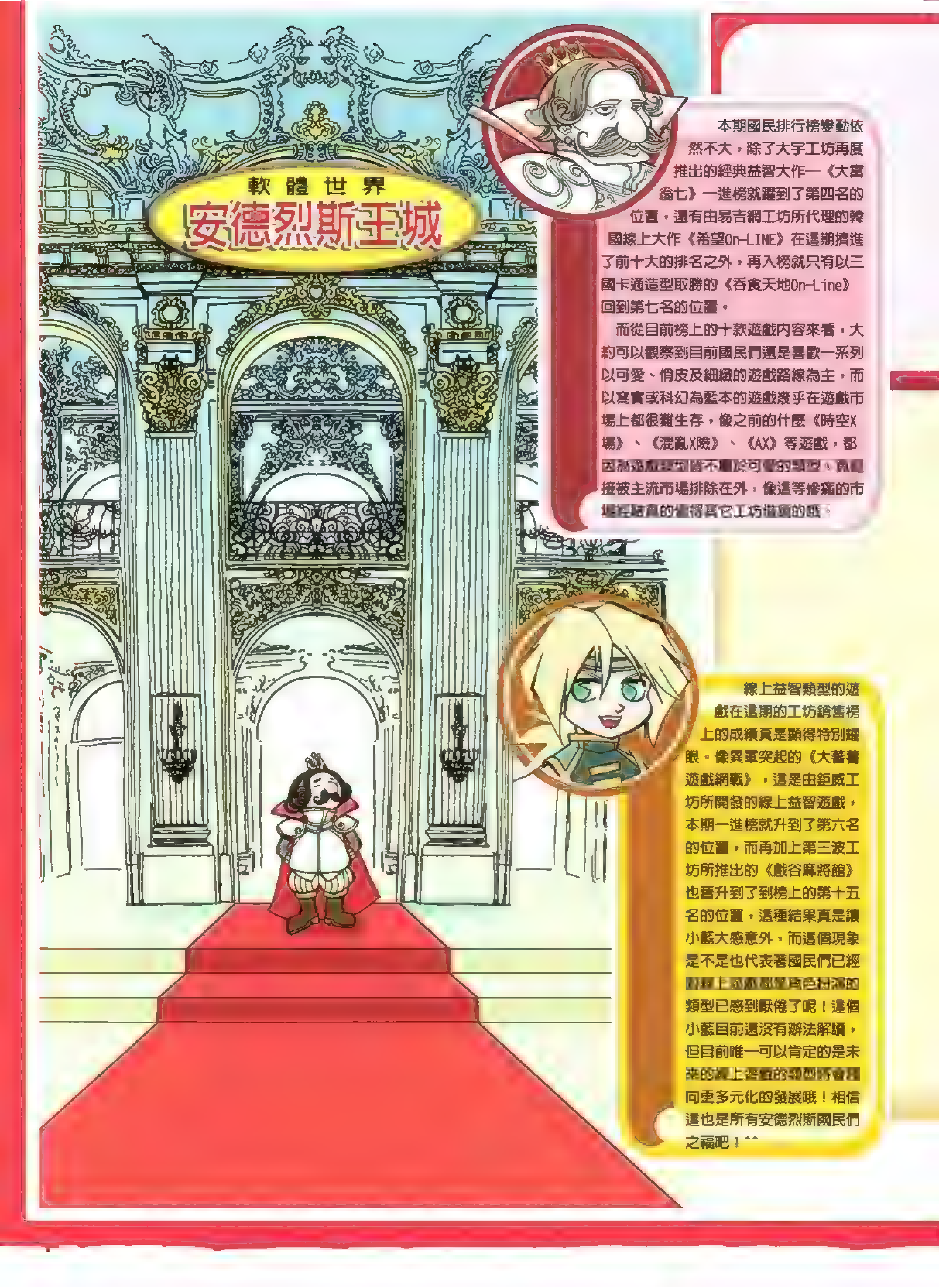
大西洋飲料股份有限公司　GRAVITY



天地風雲錄
國際中文版
再創中國歷史武俠動作角色扮演遊戲的新里程碑！
如果您看過歷史劇
，那就更要玩《天地風雲錄》！
總經銷
886-25559775
886-25559776
E-mail tec.service@msa.hinet.net
新普軟件



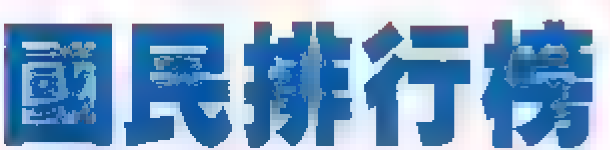
大選前夕
2004全民開打
沒有口水！無須抹黑！
直接開槍啦!!!
藍、綠兩大黨家政治明星廝殺對抗，管你開「扁」、還是「連」打、通通隨你高興。
媲美 CS 的絕佳遊戲性、真實的戰鬥體驗、輕快的遊戲節奏、一槍爆頭的快感樣樣俱全。
狙擊手、游擊兵……導入兵種觀念，讓您依照地形、場景、個人操作習慣，挑選最能快速、確實達成使命的兵種類別。
全球第一人稱射擊遊戲中，唯一支援注音、倉頡、內碼、大易、速成…等中文輸入系統，讓您在遊戲裡用中文嗆聲、聊天、討論戰術。
飛玩資訊股份有限公司 http://www.fanone.com.tw/
FANONE SOFT CO., LTD. E-MAIL : service@fanone.com.tw TEL : (07)385-9089
代理公司



本期國民排行榜變動依然不大，除了大宇工坊再度推出的經典益智大作—《大富翁七》一進榜就躍到了第四名的位置，還有由易吉網工坊所代理的韓國線上大作《希望On-LINE》在這期擠進了前十大的排名之外，再入榜就只有以三國卡通造型取勝的《吞食天地On-Line》回到第七名的位置。

而從目前榜上的十款遊戲內容來看，大約可以觀察到目前國民們還是喜歡一系列以可愛、俏皮及細緻的遊戲路線為主，而以寫實或科幻為藍本的遊戲幾乎在遊戲市場上都很難生存，像之前的什麼《時空X場》、《混亂X陵》、《AX》等遊戲，都[redacted]接被主流市場排除在外，像這等慘痛的市[redacted]

線上益智類型的遊戲在這期的工坊銷售榜上的成績真是顯得特別耀眼。像異軍突起的《大富翁遊戲網戰》，這是由鈊威工坊所開發的線上益智遊戲，本期一進榜就升到了第六名的位置，而再加上第三波工坊所推出的《戲谷麻將館》也晉升到了到榜上的第十五名的位置，這種結果真是讓小藍大感意外，而這個現象是不是也代表著國民們已經[redacted]類型已感到厭倦了呢！這個小藍目前還沒有辦法解讀，但目前唯一可以肯定的是未[redacted]向更多元化的發展哦！相信這也是所有安德烈斯國民們之福吧！^^



■ 統計日期：12月25日～1月15日
■ 資料來源：軟體世界第177期人氣調查表











工坊銷售排行榜

■ 統計日期：12月01日～12月31日
■ 資料來源：協力商店

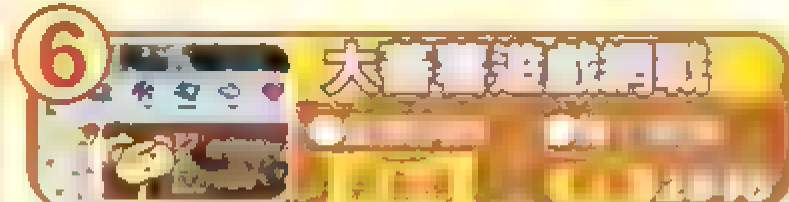
















名次	遊戲	上回	票數
9	奇幻仙境	上回12	2116
10	天翼之鍊	上回10	2107
11	N-age	再入榜	2040
12	封神Online	上回17	1983
13	天下無雙	再入榜	1874
14	魔力寶貝	再入榜	1859
15	戲谷麻將館	[illegible]	1762
16	NBA 2004	上回5	1752
17	大富翁7	[illegible]	1608
18	三國群英傳4	再入榜	1597
19	VR中華職棒	上回19	1413
20	神之領域	再入榜	1250

協力商店

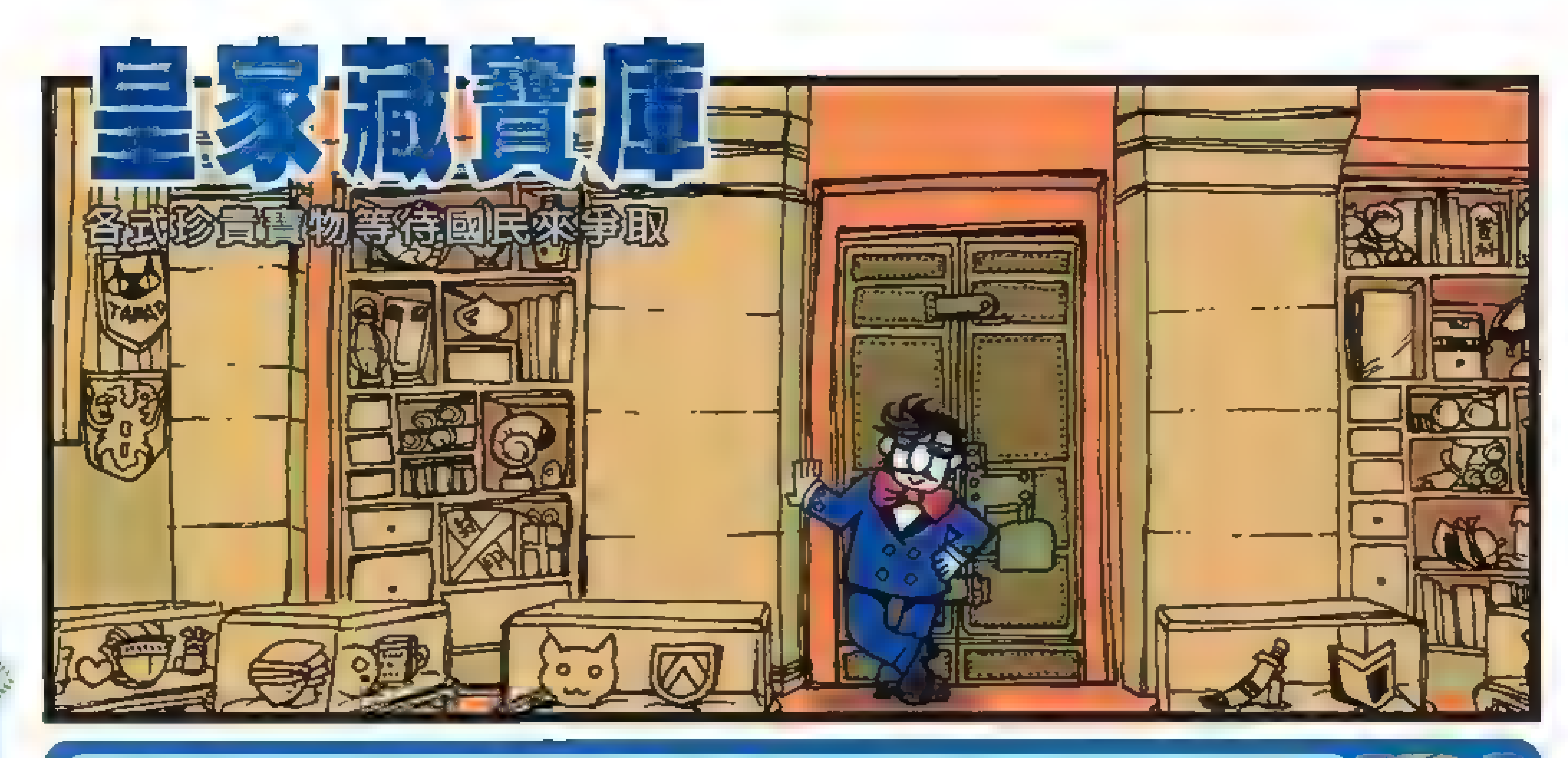
北區　展書堂　書耕電腦　墊腳石圖書　超盛書局　中聯科技　赫爾資訊　佳新商行　丸升文化　創世紀電腦　人人書局　極創　宏誠

中區　全亞通　新世紀書局　益裕資訊　光南書局　亞洲心資訊　雕軟書局　有格電腦　精鋐資訊　太祥圖書　諾貝爾圖書城　飛碟玩具
墊腳石圖書　大大書店　書堤文化　三民書局　諾貝爾圖書　日本橋　華駿　華鑫　U2

南區　勝仁文化廣場　日本橋

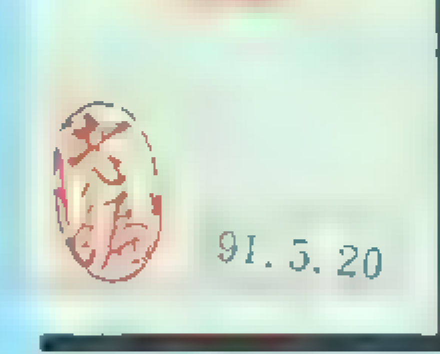
皇家藏寶庫

各式珍貴寶物等待國民來爭取



因為農曆年所以這個月安德烈斯雜誌得的提前出刊了！對老編來說這真是超超超少出現的狀況，不過為了讓國民們能在過年前順利看到雜誌，老編也是很努力的啦！一想到要過年，老編的心情真是又期待又怕受傷害，期待的是難得有那麼長的假期，可以好好玩遊戲玩到天昏地暗無人管，可怕的是過年前的大掃除以及過年時發也發不完的紅包，那真是勞民又傷財啊！

其實過年的最大意義，就是讓平常一整年忙著工作讀書的國民們，能有一段時間和家人好好相處啦！所以大家除了玩遊戲外，也不要忘了多和家人聚聚喔！好吧！廢話不多說，現在老編公布本期的現寶兌換贈品，那就是………仙境傳說開卡包＋大波利抱枕５個。手上有５０Ｓ幣的人請手腳要快，因為限時兌換５個，５個換完後活動即結束。所以，請在雜誌出刊後，以Email至信箱（chief@swm.com.tw）的方式預定兌換，或傳真至07-8151064預約兌換，只要寫上「我要以50S兌換仙境傳說開卡包＋大波利抱枕５個」並註明姓名地址即可，請馬上行動！Ｓ幣妙用無窮，老編在此呼籲大家愛用Ｓ幣，多多收集Ｓ幣，謝謝！





老編印　發出日期印　Ｓ幣的十位數序號　鋼印

安德烈斯王國Ｓ幣兌換MENU

A1. 台碩Aspeed Zeus電腦

兌換額度

35000S



參考規格
- Intel Pentium 4
- 256MB RAM
- 40GB HD

A2. PlayStation2

兌換額度

12000S



A3. 柯達DX3700數位相機

兌換額度

11000S



A4. Palm m125

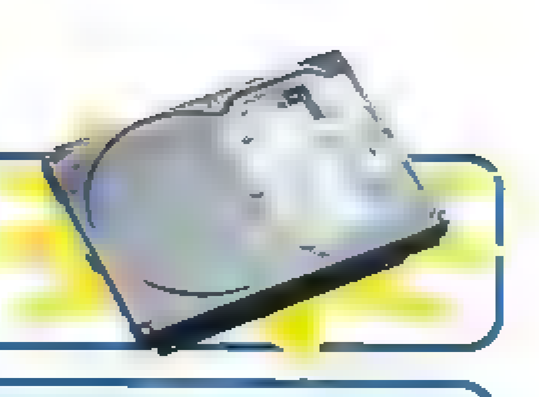
兌換額度

8000S

A5. IBM 60GB 硬碟

兌換額度 4000S







注意事項

1. 電腦或硬體部份會隨新產品的推出更換項目或降低兌換額度
2. 有限量的贈品（如20名），兌完為止，兌換前最好先Email給老編確認是否有存貨。老編信箱Chief@swm.com.tw。
3. 未發行的遊戲可預約兌換，但需等遊戲發行後才能寄出。
4. 手中有S幣者，亦可Email老編建議兌換之贈品，如面紙一包等等。
5. 若S幣序號與他人重覆，暫時無效等待鑑定調查。

本月安德烈斯國民大獎

本月提供國民大獎的最佳工坊是…台灣微軟工坊。說起微軟，國民們大概無人不知、無人不曉吧！除了各種軟體以外，微軟所製作發行的遊戲，也是聞名國內外的啦！本次為了國民的福祉，遊戲仙人不惜千里迢迢去到台灣微軟賣身…不不不，是賣面子啦！當然，工坊老闆也很豪邁的拿出讓工坊中的名作，大方的送給國民們！剩下的，就要看看國民們的手氣如何了？

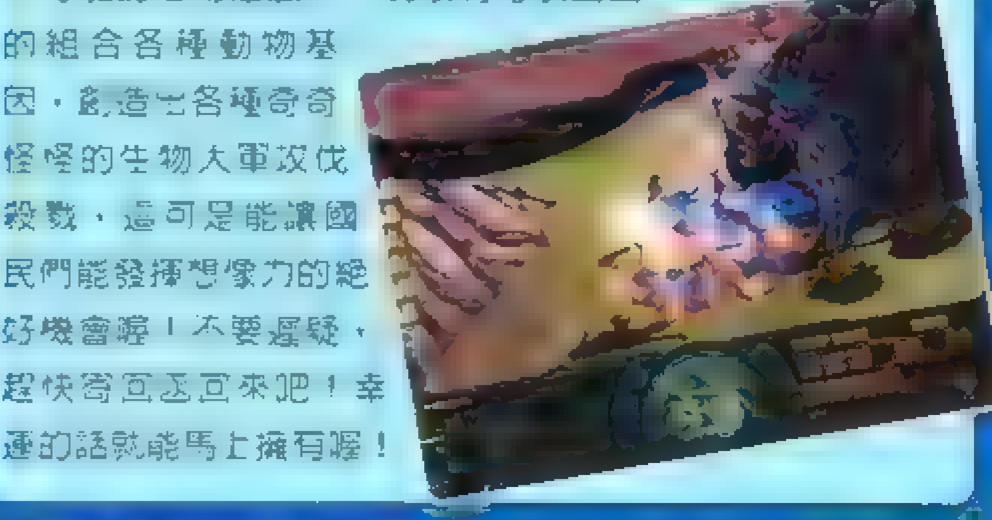
末日危城 30名

由台灣微軟在2003年所推出的角色扮演大作，以優越的3D畫面以及豐富的劇情設計，在當時引起很大迴響。話說老編可是費了無數個失眠的夜晚，才把這個遊戲破關的喔！保證絕對好玩，讓你愛不釋手啦！目前，微軟已推出新的資料片，老編也會繼續玩下去的啦！



不可能的生物 30名

以絕佳的創意，創造出即時戰略遊戲的一片新天地。在不可能的生物遊戲中，玩家們可以自由的組合各種動物基因，創造出各種奇奇怪怪的生物大軍攻伐殺戮，這可是能讓國民們能發揮想像力的絕好機會喔！不要遲疑，趕快寄回函回來吧！幸運的話就能馬上擁有喔！



模擬飛行2004：百年飛行史 10名

相信有很多國民們都想體會一下駕駛飛機的感覺吧！最新推出的模擬飛行2004 百年飛行史，將讓玩家從100年前萊特兄弟的第一架飛機一直到現代化的噴射機，一一細細品味。實現你想飛的夢想。

最後一戰 3名

由微軟最新推出的動作射擊遊戲最後一戰，玩家將在未來的時空中大展身手，享受有如好萊塢電影的刺激感受。由於遊戲的販售情形實在太好，微軟只能提供3 套給國民們抽獎，如果抽到的話，那…真是太幸運了喔！



獎品規格以實物為準。規格若有變動將另行告知，得獎者須自付贈品稅。

新春安德烈斯國民普獎

加送不加價

皇家藏寶庫

開倉濟民佈施天下的好所在

彩虹冒險

龍之神殿+增援包 5名 / 彩虹T恤+WCG籌碼 5名 / 彩虹冒險150點卡 10名

彩虹冒險可說是去年連線遊戲的一大異數，由於遊戲走的不是角色扮演路線，小品輕鬆的玩法，再加上代言人麻吉弟弟的表現出色，也是吸引了不少玩家日日在遊戲中對戰打拼的啦！像我們的鐵戶歐亞可就是箇中好手喔！趁著過年期間趕快把他回饋給國民吧！這些贈品中尤其是T恤可是老編的最愛，如果國民們想要老編簽名的話，趕快來說一聲，有了老編的簽名，價錢馬上漲十倍喔！



武士傳奇

攻城浴血包+大背包 5名

武士傳奇開放攻城之後，激烈的攻城戰真是讓人熱血沸騰啊！所以這一次傳奇網路也提供了攻城浴血禮包給國民，不過重要的還是武士傳奇的特製大背包啦！全黑色系的武士傳奇大背包，不僅好看又很好用，背出去真是炫斃了啦！

大富翁七

遊戲 2名



大富翁出到第七代了！相信一定有不少國民從第一代到第七代都是忠實支持者吧！第七代的大富翁在玩法上有點反璞歸真的味道，不過畫面上可說是更進一步了！老編用最愛的阿土伯，可是破關好幾次了呢！

明星志願 2

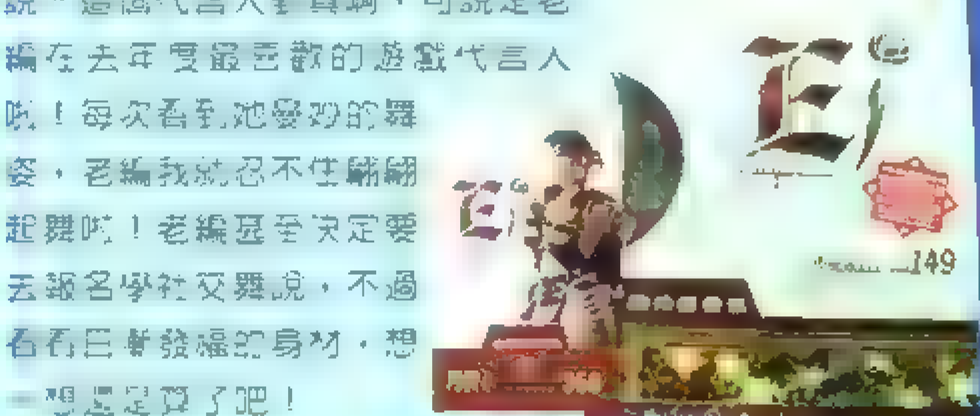
遊戲 2名

明星志願系列，可是許多少男少女要踏上演藝之路最好的範本啦！一步一步從默默無名的小角色，一直培養到成為大明星，這其中要經過多少辛酸努力，在明星志願系列中都可一一呈現喔！

EI

EI當月留香包 5名 / EI真魅力全開包 10名

由社交舞女王劉真全力代言的遊戲EI，配合豐富的遊戲內容，也得到很多玩家的青睞說！這個代言人劉真啊，可說是老編在去年度最喜歡的遊戲代言人啦！每次看到她曼妙的舞姿，老編我就忍不住翩翩起舞啦！老編甚至決定要去報名學社交舞說，不過看看自己發福的身材，想一想還是算了吧！



魔獸爭霸 3

筆記本 10名

喜愛魔獸的國民們有福了，這一本魔獸爭霸3的筆記本，可是只送不賣的精品喔！四大種族、魔獸風格的設計，真是十分的特別又好看耶！不管是用來收藏還是記事，都是非常好用的啦！不過老編可捨不得在上面寫字，一定拿來收藏以資紀念的喔！



正宗台灣麻將 3

遊戲 2名

玩麻將，一定要玩16張的台灣麻將啦！這樣子只要平常多練習，等到過年時真正上了賭桌就一定不會輸啦！大宇工坊的正宗台灣麻將，已經出到第三代了，越來越厲害的AI，一定能增進你的麻將功力的啦！



明星志願 2000

遊戲 2名

雖然明星志願系列的遊戲都已經有一定的年代了，不過相信還是有許多國民很想要吧！老編這一次特別從大宇工坊的倉庫中找出的珍藏寶，可都是精裝的喔！數量有限，如果真的很想要，那就來信吧！





軒轅劍外傳 蒼之濤

超限量遊戲周邊　完全開放國民全力伸



抽獎方式

由於數量有限，贈品又異常受歡迎，所以本仙人決定用多種方式提供國民獲得獎項的機會，請大家注意看喔！

1. 回函抽獎，寄回本次回函，有1/4的贈品會由此抽出。
2. 開放國民伸，在回函或寄EMAIL：leaflet@swm.com.tw 寫出你對軒轅劍系列的愛慕與想念，經本仙人評選之後，將有1/2的獎品由此決定。入選者還將刊登在下一期雜誌報導上喔。
3. 提供畫作者，畫上軒轅劍的人物投稿到皇家畫室，由索卡畢評選，有1/2的獎品由此決定，入選者刊登於下一期皇家畫室上。



軒轅劍外傳蒼之濤

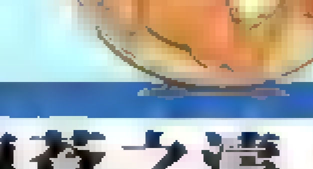
遊戲──3名



最新推出的軒轅劍外傳蒼之濤，可說是國民們寒假必備的單機遊戲！這一次遊戲中的年代拉到戰國時期的秦晉之戰，遊戲中除了維持一貫的中國式風格之外，還加入了許多的新系統，絕對會讓玩家覺得新奇有趣、不虛此行的啦！本仙人有幸率先試玩遊戲，真是有欲罷不能之感啊！！

軒轅劍外傳蒼之濤

雲狐手機吊飾──20名



同樣以雲狐造型為主的手機吊飾，可是你的手機最適合的裝飾品喔！除了可愛，還具有濃厚的中國風味，把他掛在手機上，絕對會吸引眾人的目光的，到時候高興的說這是軒轅劍外傳蒼之濤的周邊，那真是非常驕傲的啦！數量一共有20組之多，請國民們盡量伸吧！

軒轅劍外傳蒼之濤

雲狐抱枕──10名

這又是一個玩家心目中期待的超人氣商品喲！遊戲中的木甲獸雲狐，化身為可愛的圖案置於四方形的抱枕上，其受人喜愛的程度，本仙人看可說和RO的波利抱枕不相上下了！而且目前還不知道會不會公開販售，可見其值得珍藏的價值可是無可限量的喔！本仙人還想多伸幾個自我收藏呢！

軒轅劍外傳蒼之濤

滑鼠墊+杯墊組──50名

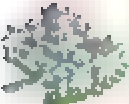


本次最實用的周邊無非是這一套滑鼠墊加杯墊組了！主要的圖形設計是以車芸和雲狐為主，看樣子這次大宇工坊將要強力的主打雲狐，既酷又可愛的雲狐，看樣子不久之後將是玩家們的最愛哨！此項贈品有50份，請大家踴躍爭取吧！

皇家畫室

王國畫家的作品展示場



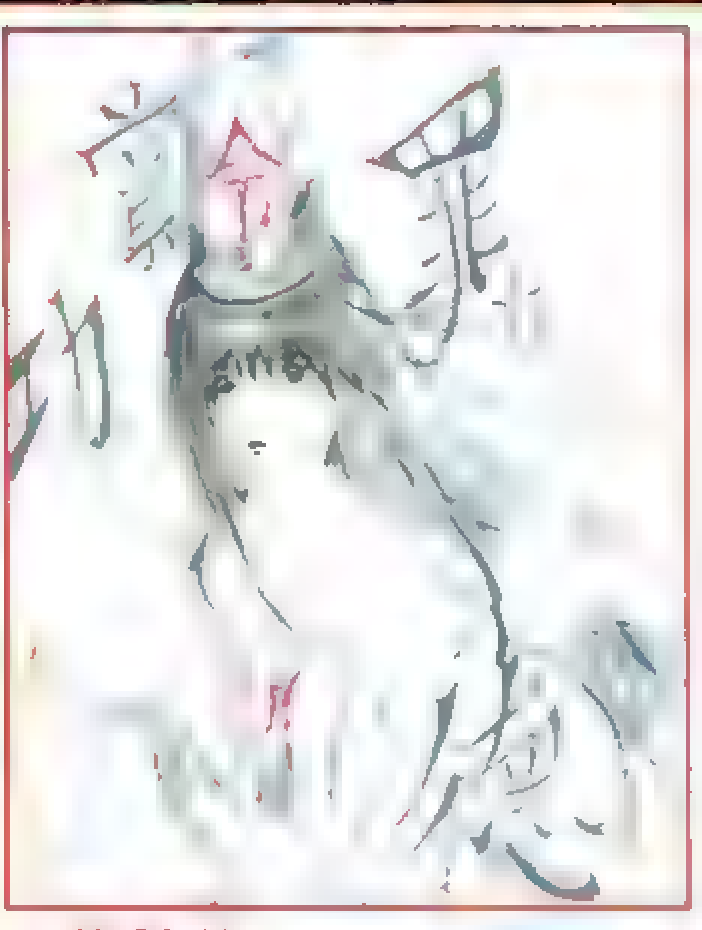




畫室公告

高雄郵政18-69號信箱
E-mail到leaflet@swm.com.tw

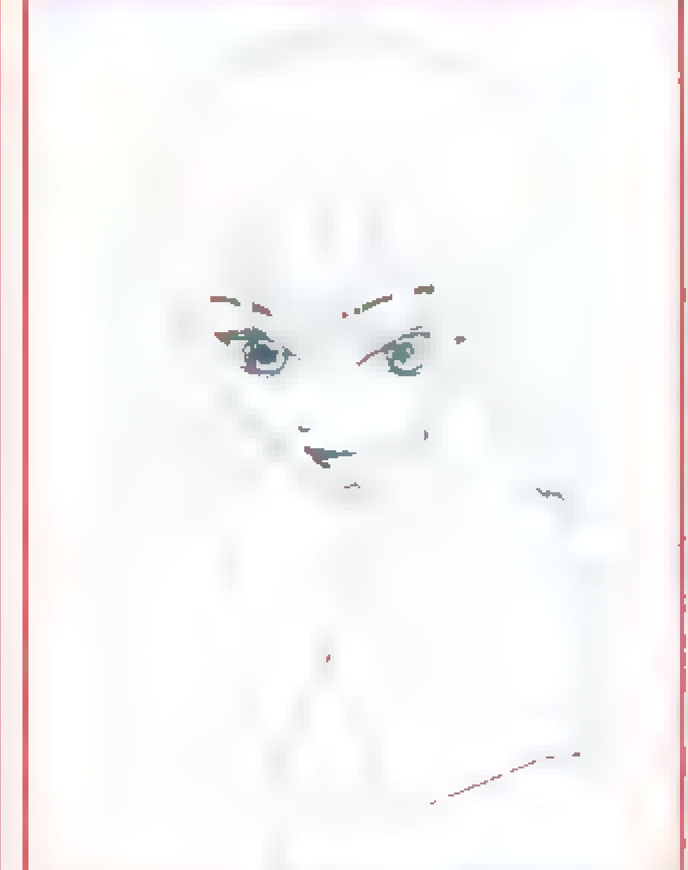
ps.本畫室投稿作品概不退還



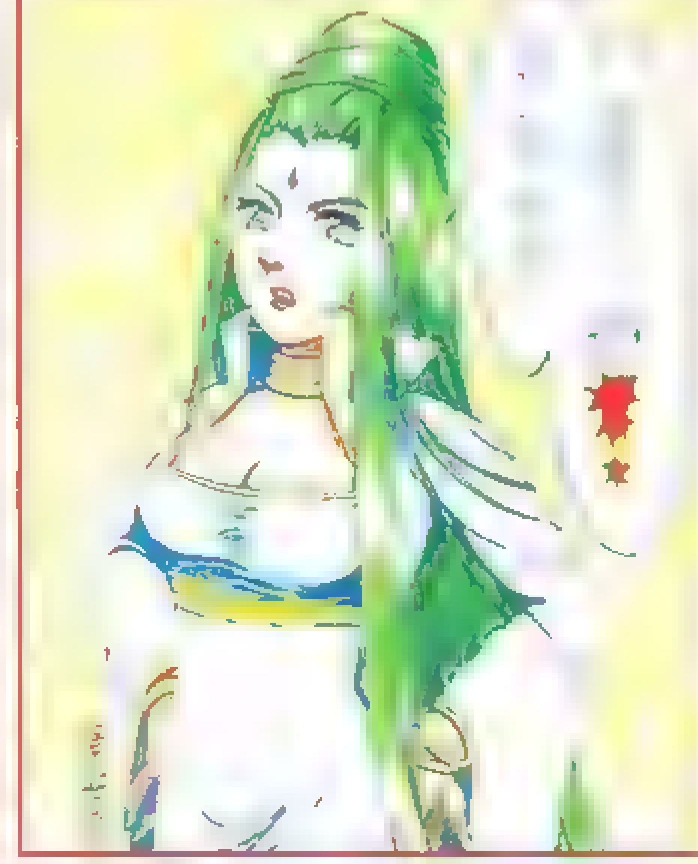
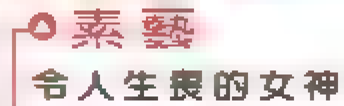

戴希佐 15P/150S
賞善罰惡令!?




月櫻 10P/100S
可愛的女獵人



Penny 10P/100S
有著冷峻的雙眼

素藝 15P/150S
令人生畏的女神



JS 10P/100S
給人極度黑暗的感覺



貓姬 10P/100S
螢花俏的新造型

布丁郁 10P/100S
優美的《遠征奧德賽》

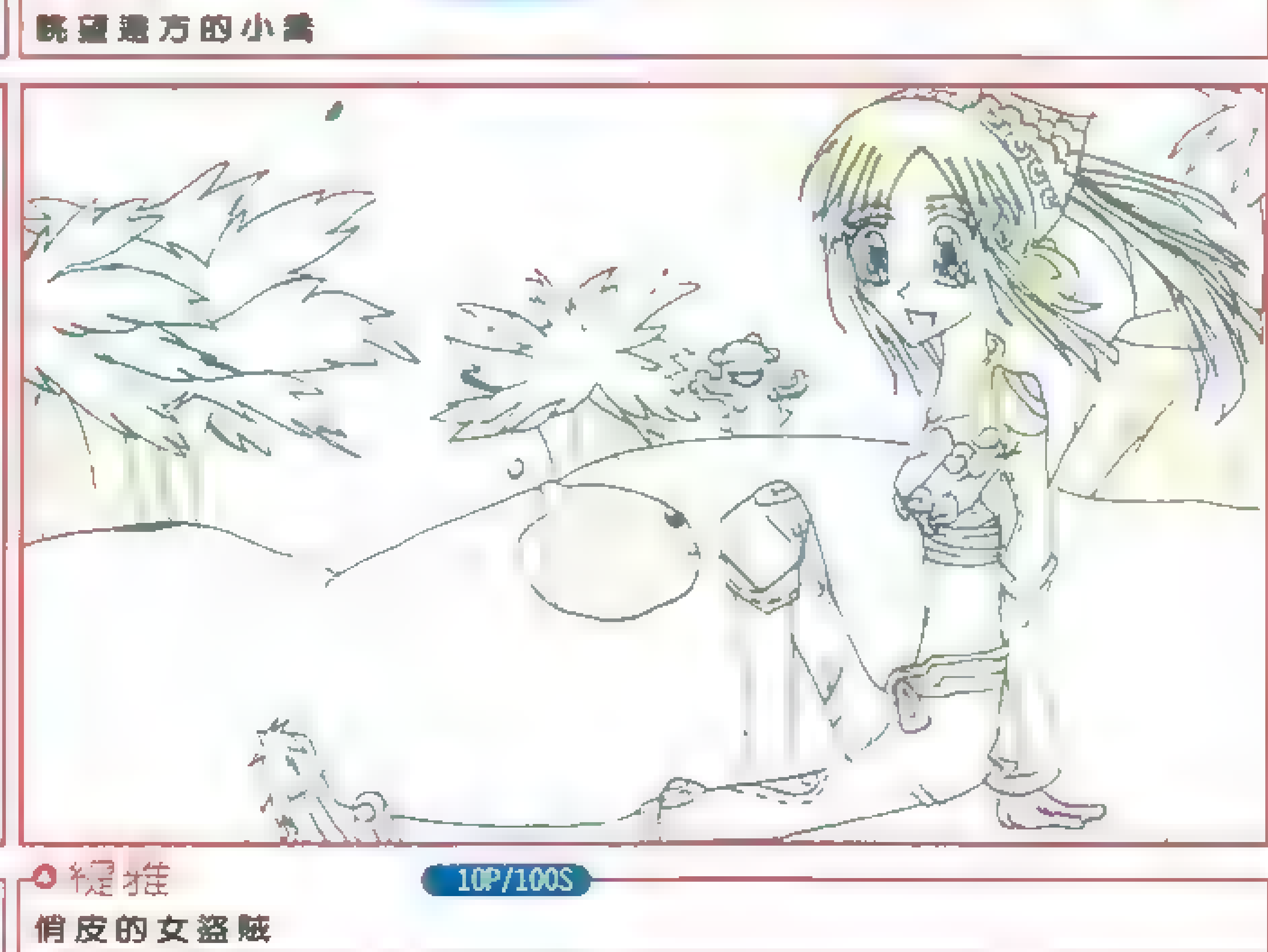


王廷蓁 10P/100S
纖心歸情歸何處呢……

竹子 15P/150S
眺望遠方的小鶴



月見 10P/100S
楚楚可憐的龍葵



緹娃 10P/100S
俏皮的女盜賊

10P/100S

10P/100S

10P/100S

10P/100S

10P/100S

10P/100S

10P/100S

10P/100S




RANDO：M 20P/200S

這是蝴蝶幻化成人，還是相反？

Sarah 20P/200S

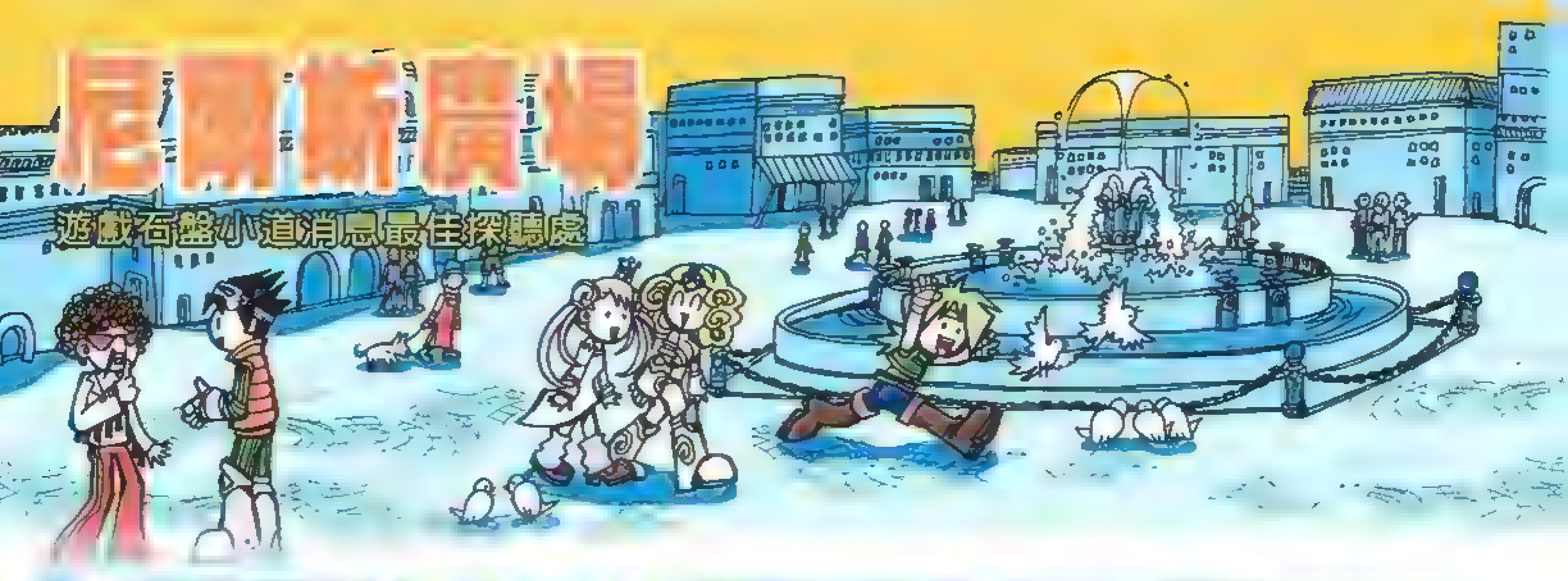
身材十分火辣的人魚艾姐



周佩伶 10P/100S
子心 10P/100S
曉童 5P/50S
笸香 5P/50S
球球 5P/50S
可樂 5P/50S
莫語 5P/50S
白雲 5P/50S
張瑋心 5P/50S
5P/50S

Yule 25P/250S
俏麗的小惡魔

桔子果凍 15P/150S
這應該是蠻蠻沒錯吧^^



RO 稱霸 2003 亞洲遊戲大賞

《仙境傳說 online》大受歡迎

NEWS

《仙境傳說 online》不僅在台灣擁有廣大支持群眾，在『2003年亞洲遊戲大賞』中，更抱走了「最受歡迎亞洲網路電腦遊戲」獎，代理RO的「遊戲新幹線」總經理王俊博於24日在香港領獎時表示：各國的電玩遊戲商於過去一年都積極開發新遊戲，但RO仍然能拔得頭籌，展現有目共睹的好成績，可見真正的好遊戲是經得起考驗的。

電子遊戲事業是香港過去一年發展最迅速的新興行業，估計總產值超過70億元，而一年一度的『2003年亞洲遊戲大賞』是由亞洲遊戲展大會、Gamewave、Gamewatch、PCGGamewave、PocketWorld與週末爆機王雜誌所舉辦，由全香港市民投票選出過去一年為市民帶來最多樂趣的遊戲，而風格明亮、可愛的RO，便以壓倒性票數獲選為最受歡迎亞洲網路電腦遊戲。

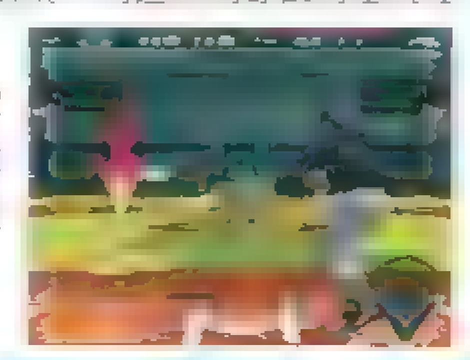


異業結盟又一樁

《終極棒球Live》與美國最大遊戲網站GameSpy線上合作

美國最大的遊戲網站IGN Entertainment日前宣佈將於在2004上半年和遊戲及網路遊戲連營網站GameSpy Industries合併。兩家美國最大的遊戲網站，擁有全美最多的遊戲玩家，透過兩大遊戲網站的結盟，將成為全世界最大的遊戲社群。這次UBO與Gamespy的線上合作，將開啟UBO在美國正式銷售的腳步。透過Gamespy的行銷傳播與強大的會員系統，將可成功的為UBO上市踏出成功的第一步！！

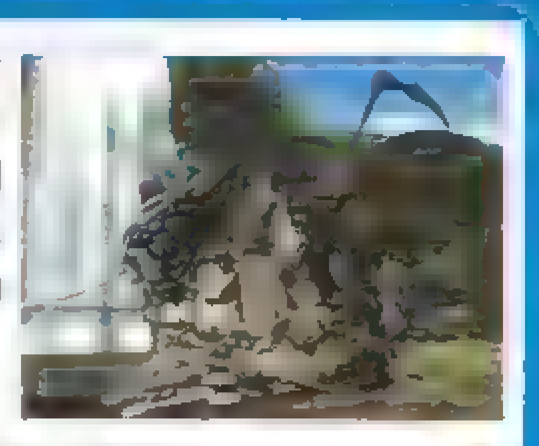
Gamespy在文中特別推崇「UBO could be the sleeper game of 2003」(UBO有可能成為2003年最有潛力之遊戲)。因為UBO創造「一個由玩家親自下場打球做自己的棒球虛擬世界；在這個世界裡，玩家可以扮演自己的球員角色，透過球員資料庫，從不同的紀錄裡真實反應玩家在球場的表現，而這些紀錄都將呈現在玩家的個人資料網頁中，也可被所有玩家觀看與欣賞。玩家還可以自己組隊或甚至是聯盟，與其他隊伍進行對戰或聯盟季賽。



「天堂 II」封閉測試人氣滿載

台灣角色喜好大不同

來勢洶洶的線上遊戲「天堂 II」於11月21日中午12點正式開始進行封閉測試，吉恩立為維護遊戲品質，初步採分階段登入措施，在玩家熱情的支持下，伺服器在尖峰時段幾乎都呈現滿載的狀況。此外，不同於韓國玩家獨鍾女精靈，台灣玩家選擇的角色以精靈、人類和黑暗精靈居多，呈現三強鼎立之態。而剛結束的資訊月活動中，吉恩立與技嘉推出的限量發售顯示卡+天堂II封閉測試包優惠，每天發售不到20分鐘就被搶購一空，未來帶動硬體升級的旋風更指日可待。



而就玩家所選的角色來看，精靈、人類和黑暗精靈呈現三強鼎立的態勢，約各佔25%，這樣的分佈與韓國玩家獨鍾外型絕美飄逸的女精靈相當不同，尤其台灣的男性玩家對男黑暗精靈特別的支持。有玩家認為黑妖的都市比較簡單，容易適應不會浪費時間，有玩家則認為男黑妖的氣質非常獨特，帥氣之中帶著些許憂鬱和神秘，非常的吸引人。

NEWS NEWS



一個永不褪色的傳奇 五六年級生永遠的最愛
再度開創另一場華麗的冒險旅程
PRINCE OF PERSIA
波斯王子 時之砂
UBISOFT
FIVE STAR
購買間諜遊戲
就送恐懼的總和
絕世好Game 五星經典系列 絕對不能錯過的超值回饋

永遠守護著妳

代言人孫燕姿浪漫廣告加溫

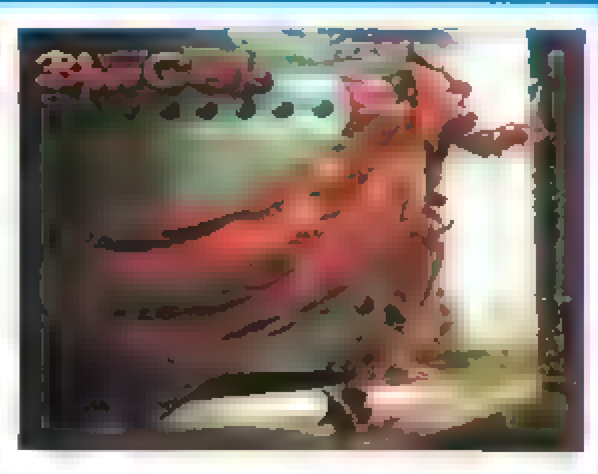
創下台灣遊戲史最高同時在線人數紀錄的《仙境傳說online》(簡稱RO)，再度達成不可能的任務，在新資料片《夢想天空》推出不久後，挾新二轉職業的魅力與代言人孫燕姿披婚紗演出的廣告熱潮，2003年結束前，RO會員人數已高達275萬，同時最高在線人數則衝破28萬人，由此看來，RO在2004年仍將穩居遊戲市場龍頭寶座的地位。

RO於2002年8月6日正式在台灣上市，開站一週，便創下每0.4秒有一人加入的神奇數字，開站不到10天，會員人數已衝破30萬，第一週便奪下各遊戲網站討論人氣的冠軍寶座，上市後，則持續蟬連銷售排行第一至今。2003年9月，RO更以銳不可擋的氣勢創下了20萬人同時上線的遊戲史新紀錄，[illegible]及。



史上最惡激鬥戰

奇蹟MU谷血古堡 免費測試帳號開放



繼奇蹟MU天空之城首部曲「轉職進化論」之後，目前奇蹟MU浴血古堡在台灣正於封閉測試階段，預計1月中推出新資料片，於全台上市。因思銳遊戲總局表示，現已開放限量75個測試帳號名額給三大遊戲網站站長與討論版版主提供玩家免費測試，分別為20999遊戲網站長、遊戲基地奇蹟版主、巴哈姆特奇蹟版主，想要搶先體驗的玩家們行動要快呢！

奇蹟MU浴血古堡的特色之一為它本身是一個簡易的攻城戰，部分測試玩家表示「攻城好玩的地方就在於，大家能發揮團隊合作的精神，互相扶持幫助達成任務的感覺，當然也考驗大家團隊作戰的默契囉！」、「血城真的不錯玩，緊張刺激，令人熱血沸騰，期待血城的開放」！所以想要搶先挑戰體驗奇蹟MU谷血古堡的震感戰鬥快感的玩家，得趕緊行動喔！

挑戰你的智慧指數

埃及活動大冒險



神秘的埃及文物終於來到台灣囉！想一見神秘的埃及風采嗎？如果想親自體驗一下尋寶探險的樂趣，那就一定要來「慾望城市」裡參加免費的《埃及尋寶大冒險》哦！沒錯，國內人氣指數最高的Avatar造型精靈遊戲－《慾望城市》又推出大型的線上活動囉，這次的活動是配合時下最熱門的話題「埃及文物展」，讓喜歡埃及文物的朋友，有另一種全新的體驗。

以模擬真實世界為主的Avatar造型精靈遊戲《慾望城市》，近期推出了大型的線上活動－《埃及尋寶大冒險》，除了配合廠商舉辦的埃及文物展之外，還特地設計了一個非常有意思的線上活動，讓所有玩家除了可以看到埃及千百年前的文物之外，還可以親自體驗一下尋寶的樂趣，同時在尋寶的過程中，還可以結識到不少志同道合的好朋友，讓虛擬的遊戲更為有趣。



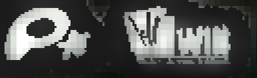
遊戲公司上櫃生力軍

華義數位[illegible]通過上櫃審議

華義是目前遊戲廠商中兼有研發團隊、通路發行及國際營運實力的業者，今年營運的主要策略在於產品線的擴增以及各區營運據點的穩健經營。今年中起，台灣已陸續加入韓國超人氣全3D遊戲－《A3》、新型態聊天交友遊戲－《慾望城市》以及華義自製研發的武俠遊戲－《天下無雙》，再加上既有的可愛寵物遊戲－《石器時代》，產品線已涵括台灣多數的網友族群，目前整體會員人數已高達400萬以上，同時上線總計達8萬人以上。

因應明年事業佈局，華義首先將致力於既有產品的維護及穩健營運。明年第一季各產品都陸續有新功能及內容的加入，如天下無雙新增魔族職業、新地圖、水系主題；A3的國戰系統也將陸續開放，另外，主題及設計超Q的《慾望城市》，在營收及行銷上也已成為Avatar虛擬娃娃精靈遊戲的指標。除既有產品營運外，華義也預計在明年推出1~2款新遊戲。




星空之門 官網正式啓動

帶玩家往奇幻迷離世界前進



由「遊戲新幹線」代理發行的線上遊戲《星空之門》(Stargate Online)擁有台灣的官方網站囉！由於「星空之門」融合了西方中世紀特色與未來科技，遊戲色彩鮮明可愛，角色突出，因此尚未上市便引起線上遊戲迷高度詢問，如今在千呼萬喚下，官網終於開放，玩家不能搶先下載可愛桌布，欣賞有趣漫畫，也可以隨時掌握遊戲的最新動態。



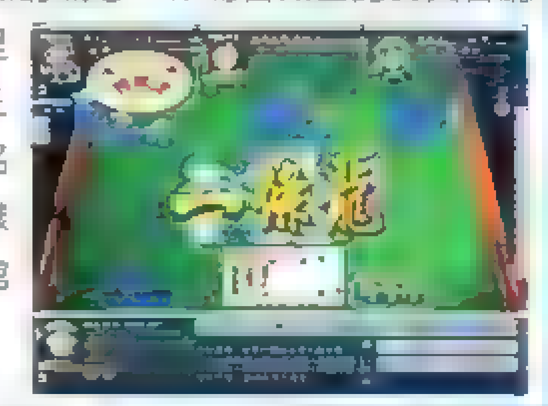
而「遊戲新幹線」再次提醒大家，星空之門的封閉測試(Close beta)將於2004年1月開放，以後想玩星空之門的玩家，不必再辛苦地連線到香港去囉，至於詳細情形，就請您密切注意官網的最新消息，隨時準備往「尼路亞」和「加米爾特」前進囉！！

勝利的一仗！

「戲谷撲克館」開站首日創佳績

戲谷撲克館自日前開站後的12小時之內，戲谷遊戲大廳已湧進近32,000名的撲克會員，也就是說，平均二秒就有一位撲克會員產生，共累計總牌數是1,096,476場，精算出發現，每人平均至少會玩30場牌局，且停留時間更是超過90分鐘以上。所有令人興奮的數字，足以証明大老二牌法深受到玩家的歡迎，同時突顯商品市場策略定位的成功，並為Casual Game遊戲市場開出一條欣欣向榮的道路。

《戲谷撲克館》即日起，提供所有新手撲克會員免費試玩，目前先開放特別區中的「薔薇廳」、「水仙廳」、「羅蘭廳」、「百合廳」、「玫瑰廳」、「劍蘭廳」等六廳，接下來還會陸續開放豪賭區、高手區、及公會區等，提供玩家最多樣的玩法選擇。而撲克館以歐洲貴族風格、高貴階級的概念，作為各類區比賽與各廳的命名，未來還會呈現以歐洲都市、古王國名及宮廷職稱等名稱，以期許呈現多樣的感受給喜愛撲克館的玩家。



大韓民國遊戲大賞

天堂II榮獲「總統獎」及「最佳美術」兩項大獎

由韓國文化觀光部及sport朝鮮電子新聞於本月共同舉辦的「2003大韓民國遊戲大賞」裡，天堂II榮獲了韓國遊戲界最高榮譽——大韓民國遊戲大賞首獎「總統獎」及「最佳美術」二項大獎。NCSOFT執行長金澤辰於得獎時激昂地表示：「回想今年印象最深刻的一天就是天堂II的上市當天，在電腦面前看著留言版上玩家的批評以及鼓勵，我想：『我可能就是為了這種喜悅而存在，我無法忘懷3年來的心血，未來將繼續帶領堅強的團隊征服韓國的遊戲世界。』」

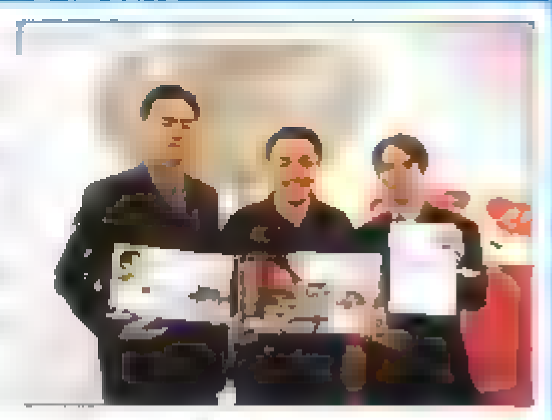
而在台灣，吉恩立表示在2004/1/11中午12點封閉測試即將結束，玩家們所建立的角色等級與裝備在開放測試時將全部刪除，這也代表「天堂II」將於要進入一個令人期待的時刻。開放測試正式於1/13中午11點開啓，屆時所有的玩家都得以進入天堂II的世界，一同感受最真實的感動。敬請所有的玩家一同倒數「天堂II」元年的降臨！



天上掉下來的折數

硬體廠商結盟合作

全球主機板知名廠商技嘉科技與台灣代理天堂II的吉恩立數位科技公司於12月29日舉行正式簽約聯盟儀式，由技嘉科技副總裁馬孟明及遊戲橘子兼吉恩立數位科技董事長劉柏園，吉恩立數位科技總經理金玟煥交換產品，共同啓動這樁軟體以及硬體龍頭廠商的結盟合作。



就硬體方面，為了讓所有的玩家沒有門檻地享受到天堂II的遊戲，兩家公司更敲定明年一月份起，在全省全家便利商店50據點，推出技嘉G-MAX天堂II專機展示，玩家不再有硬體上的門檻，隨時隨地前往這50個據點均能零負擔跨越硬體門檻，體驗天堂II所帶來的視覺及遊戲享受。





全3D萬人線上遊戲www.A3online.com.tw
ANIPARK
ACTOZSOFT
銀色的夜裡星光熠熠
今晚你會來找我嗎??
A3物換星移，伺服器移民計劃
1月15日~2月14日 免費移民暢遊「A3」30天!!
提供免費下載服務，並規劃一月~三月滿滿的活動行程
讓您玩A3玩到停不了，有興趣的玩家不妨快上官
網去一看究竟吧!!
1月~3月活動時辰表
●新玩家(新帳號)免費玩一個月
●線上扣點玩家在移民時間補免扣點時間(1/26~1/30)
線上購點 http://gamemall.wayi.com.tw/shopping/
wayi
華義國際數位娛樂股份有限公司 Wayi International Digital Entertainment Co., Ltd
台北市114內湖區環頁大道二段407巷22號3樓 Tel:+02 5559 0070 Fax:+02 5559 0075
客服信箱 service@wayi.com.tw 客服專線 +02 5559 0080 www.wayi.com.tw

FF、DQ躍上手機



有沒有想過，如果能在手機上玩到超級經典RPG大作《太空戰士》或是《勇者鬥惡龍》，會是多麼讓人震憾的事啊！而這個夢想在日本已經實現了。日本NTT DoCoMo日前公佈最新寬頻手機服務『FOMA 900i』系列除了宣告手機寬頻時代來臨之外，而且兩大RPG名作伴隨登場，真是讓玩家爽翻天了！

SQUARE－ENIX表示，他們為了這次『FOMA 900i』系列的推出，決定把鎮社之寶《Final Fantasy》與《勇者鬥惡龍》當作開幕第一炮獻禮，讓玩家能通過手機付費下載的方式把《FF》、《DQ》兩款遊戲下載到手機上玩，這對喜歡RPG的玩家而言，簡直就像是作夢一樣。而新推出的手機版FF與DQ在畫面上也將完全重新描繪，雖然遊戲的故事劇情不變，但在畫面表現上已經是GBA等級，能用手機玩到如此高檔的RPG，真是作夢也會笑咧。

刺殺電影任務？



英國Eidos Interactive公司表示這款最新的《刺客任務3：合約》(Hitman 3：Contracts，中文暫譯)遊戲玩法依然跟前兩代一樣，玩家扮演一名用最新生化技術，集合全球罪犯基因所改造複製殺手「Agent 47」，接受各種職業殺手訓練任務，並且接受各項殺人委託任務，混入對方基地中展開殺戮行動。玩家所做的每一件事都是為了金錢、鬥智、買槍或行賄來獲得關鍵情報，不同的目標會有不同的報酬，除此之外也有破壞、救援及偵察，當這項任務的評分越高時所獲得的報酬就會越多，而這些錢的用途就是往後拿來購買消息跟裝備了。在這款新作中除了採用新的繪圖引擎之外，另外在操作性方面也有大幅改良，並追加火器與接近戰用武器的數量種類等等，讓玩家能體驗更加豐富的遊戲樂趣。

另外「刺客任務」目前也有拍攝電影的計劃，或許遊戲版本的《刺客任務3》內容會與刺客任務電影有關喔。而遊戲版本的刺客任務3則預計2004年春天推出，並將有PC、P2、XBOX版本推出。

加入鬥陣俱樂部Fight Club

《鬥陣俱樂部》主要敘述對現實不滿的男主角愛德華諾頓(Edward Norton)，因為想逃避現實的壓力而「認識」了由布萊德彼特(Brad Pitt)所飾演的泰勒，兩人並結為好友，創立全美最大的地下格鬥組織《鬥陣俱樂部》，通過相互搏擊互毆的方式，表達對資本主義、意識型態、流行文化、大衆認知、媒體操縱、政治掛勾等不滿。由於這部電影本身的寓意十分深奧，在播出當時還造成整個電影界的 譁然，直到今天仍是電影工作者討論的話題之一。

這款遊戲只是以《鬥陣俱樂部》電影故事架構為背景設定所製作的一款3D格鬥遊戲，並且會有PC、PS2、XBOX版本推出。當然啦，在電影中標榜的地下格鬥、無規則PK方式則是遊戲的一大賣點，玩家能操縱曾經在電影中出現的主角Tyler Durden與Jack，進行拳拳到肉的生死搏擊。當然遊戲過程中也會穿插電影片段交代劇情走向，以格鬥遊戲的觀點來表達《鬥陣俱樂部》複雜深奧的劇情內容，似乎也是不錯的方式呢！

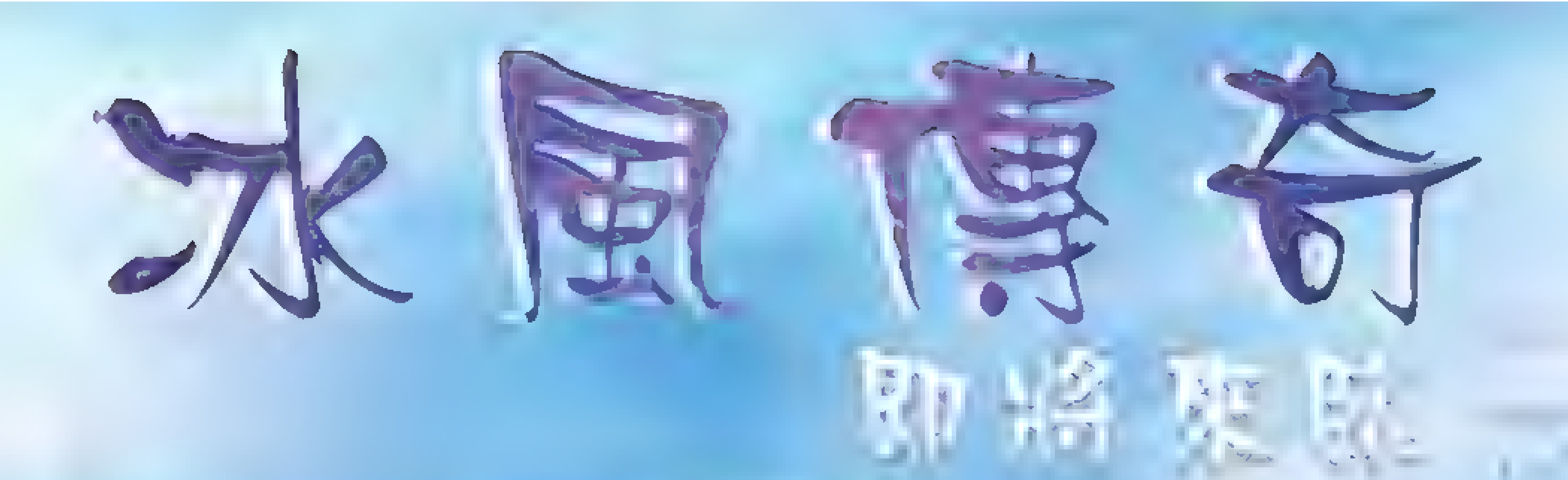


《太空戰士XII》最新情報！

SQUARE ENIX公佈兩名會在遊戲初期階段加入男女主角行列的新角色Fran以及Balflear的情報之後，現在又公佈有關遊戲相關的多項最新情報如下。

空賊為從帝國手中逃脫的無法無天份子；Balflear算是遊戲中比較早的時期會加入的角色，他所使用的武器除了槍之外，也可能將可以使用其他的武器也說不定；而Fran為比較重視可愛型的角色，同時她也是跟Balflear相對等的伙伴，遊戲設定中是一名可以取得劍術與格鬥等技能的女戰士。而其所屬的長耳朵Viera族設定上是屬於居住在遠離人權地方的族群。

除了這兩名新角色外，遊戲中還將會有其他主要新角色登場，也有不會參加隊伍伙伴的重要角色。由於本作劇情是由 松野泰己 負責，因此將會有許多角色登場；在製作群方面，本作是由FF X與FF XI的製作小組共同製作，因此基本上會採用跟FF X與FF XI相同的技術手法；遊戲中除了Hume族之外，雖然也希望能為其他種族加上獨自的文字，但目前正在檢討中尚無法決定。


冰風傳奇
即將來臨

《莎木》還將燃起希望曙光？！

微軟助產──《莎木3》有望誕生

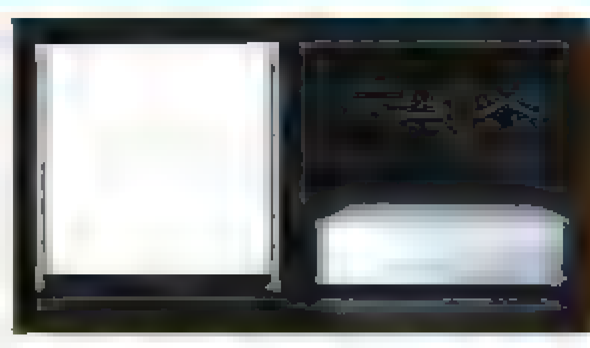
根據一個目前歐美遊戲界最新流傳的未確定消息，因為日本柏青哥大廠SAMMY在上周宣布全數取得CSK總合研究所釋出的SEGA股票，以432億日圓的代價取得SEGA約22%的股權，成為SEGA最大股東。而按照SAMMY的經營方式，他們想要讓SEGA各個遊戲研發單位獨立運作，並不排除接受其他外資協助開發遊戲，而讓玩家等得望穿秋水的《莎木3》可能因此重生。

根據該消息指出，SAMMY將同意讓微軟出資贊助SEGA繼續開發《莎木3》這款遊戲，甚至不排除把《莎木3》的版權給微軟，由微軟接手繼續《莎木3》的遊戲開發工作，而原本《莎木3》系列的遊戲製作人 鈴木裕 也將繼續監督《莎木3》的開發工作，以確保遊戲品質以繼續。不過該消息還沒得到任何官方証實。



SONY打硬仗

PSX目標一年出貨100萬



2003年12月13日時，SONY終於推出了結合PS2遊戲功能、視聽家電、DVD燒錄等多功能於一身的新產品「PSX」，打散以結合遊戲、視聽影音、BS衛星收訊等複合家電產品搶攻家庭客廳市場。雖然PSX在發售前因為趕工而硬體規格大幅縮水引發外界質疑，但SONY仍有信心PSX能夠達到一年出貨100萬台的目標。

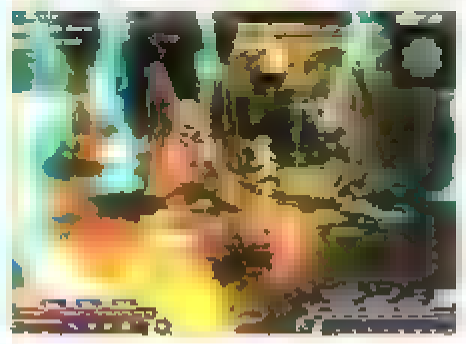
近年來日本DVD市場急速成長，包含先鋒、松下、夏普、勝利音產、東芝、三菱、三陽等日本家電大廠打成一團，其中以先鋒、松下這兩家幾乎佔有整個日本DVD市場的一半。SONY這兩年雖然靠著PS2在遊戲市場上呼風喚雨，但在家電市場卻是節節敗退，不管是電視、音響、DVD等視聽家電的大片江山都被來自日本、韓國的對手步步進逼，家電龍頭寶座岌岌可危。尤其來自韓國三星的競爭壓力更是打得SONY有苦難言，外界也質疑SONY是否喪失20年前靠著「隨身聽」引領流行的「創新能力」。

伊蘇線上插一腳

《伊蘇網路版》預定將於2005年推出

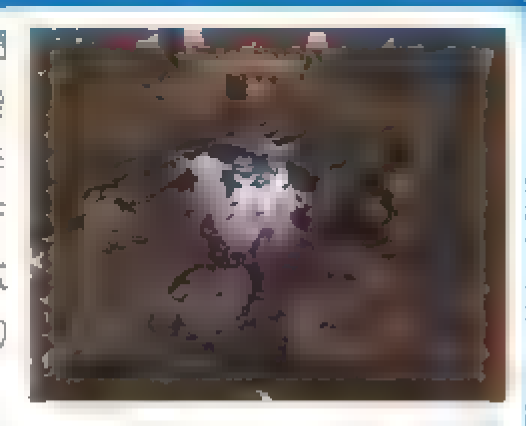
據Falcom表示，《伊蘇網路版》的開發和營運將會與韓國Plenus Entertainment和eSofnet Corporation兩家公司合作進行，現在合同已經正式簽定，遊戲暫名《伊蘇網路版》，開發工作已經正式開始，預定將在2005年正式營運。這次合作的核心內容是將在韓國擁有超高知名度的《伊蘇》系列的韓國地區網路化版權授予Plenus Entertainment，遊戲具體開發工作由韓國eSofnet Corporation公司負責，屆時將會在Plenus Entertainment營運的入口網站Net Marble上展開正式服務。

留意韓國網路遊戲市場的玩家應該不會對eSofnet Corporation這家開發商感到陌生，最近在韓國大熱的3D網路RPG《Colum Online》就是由他們開發的。以他們以往的作品風格來看，雖然《伊蘇網路版》詳細內容尚未公佈，但預計將會是一款以《伊蘇6》的設定為藍本所製作的全3D交互性大型多人網路角色扮演遊戲。



Blizzard又爽約

魔獸世界果然又延期？！

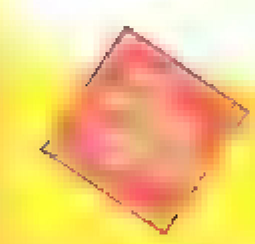


Blizzard官方網站發表公告，宣布開發中的網路遊戲超大作《魔獸世界（World of Warcraft）》BETA測試將會延期到今年年初（確切時間尚未公佈）。

官方公告表示：經過過去幾周的努力，看起來越來越明顯的是，《魔獸世界》的BETA測試將不可能在2003年第4季度推出，現在開發團隊正在努力進行遊戲alpha版本的測試工作，並努力以求能在2004年初為大家推出完善的BETA測試。我們的目標一直都是盡可能製作最優秀的遊戲，公開的beta測試也是開發工作重要的一環。這意味著在遊戲完全完善前，我們不會推出成品或任何其他形式的組成部件。與其為了迎合一個事先預定的時候而匆匆推出一個較差的產品，我們寧願選擇對《魔獸世界》進行更深入的測試，直到我們覺得遊戲適合進行真正的產品性BETA測試。關於BETA測試的細節及遊戲更詳盡的資料將會在近期內宣布。想必在官方此消息下，玩家們不禁又興嘆好事多磨囉！







一月中旬起
數十款遊戲開放測試囉...



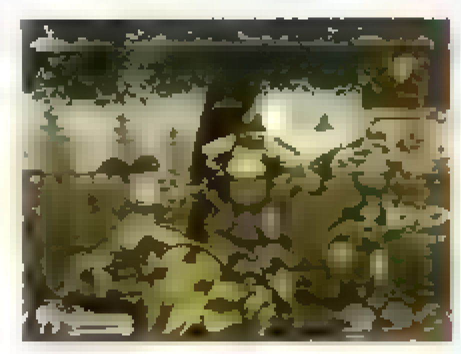




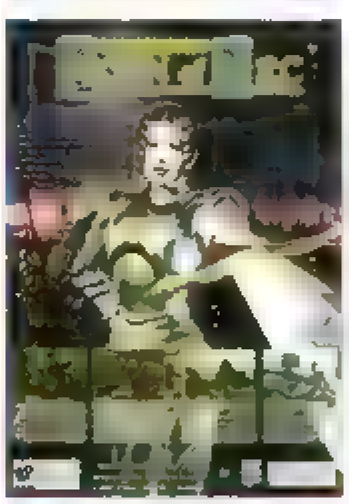
聯翔數位股份有限公司 Digital Xtreme Inc.

光譜、Enlight 再聯姻

《金錢帝國》、《模擬飯店》及《奇蹟餐廳》等遊戲製作公司Enlight，最新的年度大作萬夫莫敵－聖女傳，已於日前和光譜資訊完成兩岸三地的中文版發行合約。



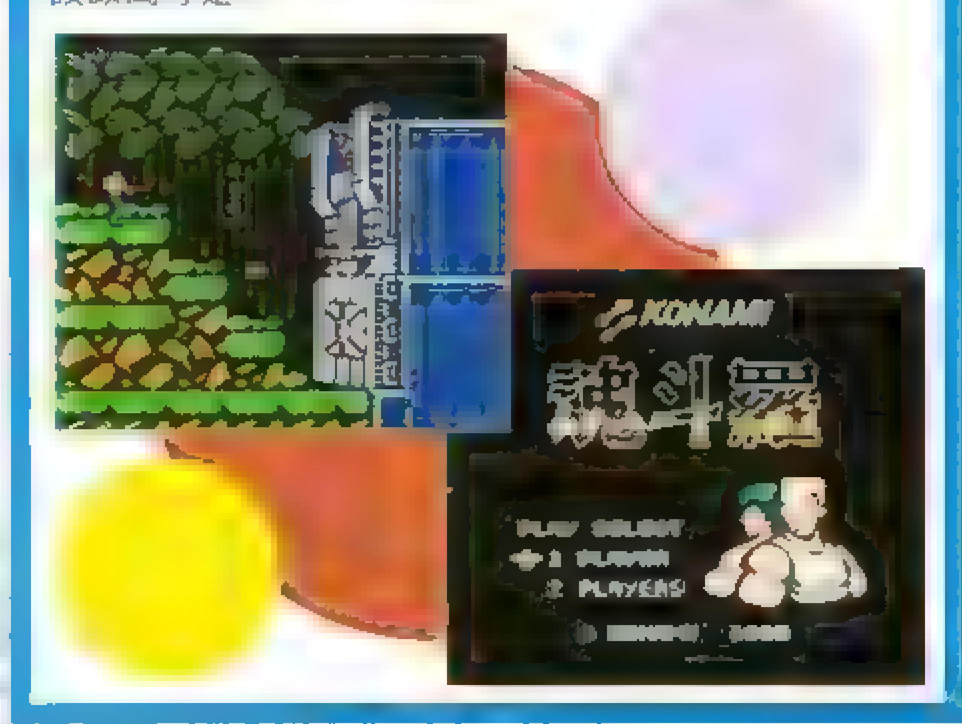
該遊戲兼顧了角色扮演的故事性和人物升級，作戰指揮的策略成分，以及流暢的第三人視野的打鬥快感等遊戲樂趣。玩家由開始的單槍匹馬作戰，累積作戰經驗強化戰術與作戰能力，增強你的配備、座騎和攻城機具，攻佔城池招兵買馬，隨著經驗和等級的提升，還能在未來的戰爭中指揮部隊，而你也會在決戰中遭遇敵方主將，進行一對一的貼身對戰，發動多種招式的連擊技巧！不用害怕一人打鬥太孤單，隨著故事進行還會有其它英雄好漢陸續加入你的陣容，你將和同伴們相互支援，共同經歷更多的作戰冒險。



不死的鬥魂

據EGM的未確認訊息Q-mann的情報指出，繼之前PS2版《魂斗羅》之後，KONAMI現在又在開發製作一款《魂斗羅》新作遊戲，至於確實的情況到底如何，則還有待官方之後公佈才能確定明瞭。

《魂斗羅》系列是1988年2月9日由KONAMI所推出的人氣動作射擊遊戲系列，當時推出後備受玩家好評而之後在PS2上重新再推出，也都有不錯的評價表現，因此看來KONAMI再繼續開發推出本作的續作可能性應該頗高才是。

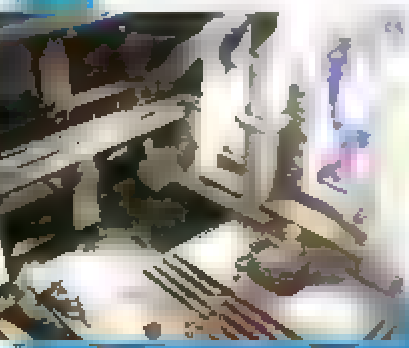


日本老牌遊戲再出新作

日本老牌電腦遊戲公司Falcom旗下有兩大RPG最膾炙人口，分別是《伊蘇國》與《英雄傳說》系列。而Falcom在今年9月推出最新的《伊蘇國VI》並大獲好評後，接下來的重點就釋放開發中的《英雄傳說VI》了，如今這款《英雄傳說VI～空之軌跡》又有新消息公佈了，大家快來看看吧！



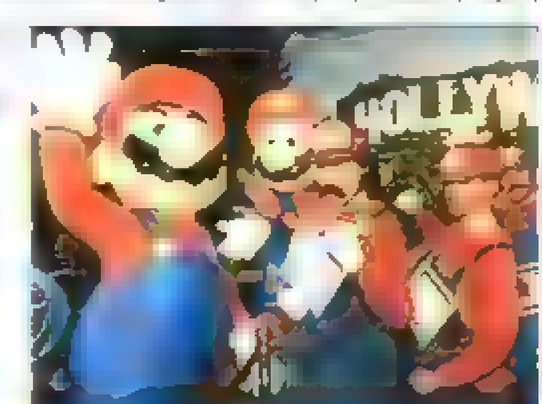
《英雄傳說》系列原本是由Falcom早期名作《屠龍劍》系列衍生出來的外傳遊戲，後來獨立成為單一的系列作並大受好評。目前整個《英雄傳說》系列分為三大單元，《英雄傳說I》與《英雄傳說II》是屬於較傳統的《伊賽魯哈撒篇》，《英雄傳說III～白髮魔女》、《英雄傳說IV～朱紅血》與《英雄傳說V～海之檻歌》則是徹底顛覆傳統RPG思維的《卡卡布篇三部曲》。而最新作《英雄傳說VI ～空之軌跡》則是全新單元，加上畫面將以3D背景＋2D人物來表現，給玩家全新視覺感受。



最紅的電玩明星

大家知道哪一家遊戲公司的大名被收錄到大英辭典中嗎？沒錯，就是任天堂（Nintendo）這個叱吒遊戲界20多年的電玩大廠，這可是遊戲界前無古人的殊榮喔。而任天堂不但名號響亮，經過美國財星雜誌統計任天堂品牌價值約81.9億美金，名列全球第32名最有身價的企業，而招牌明星－瑪莉歐也是身價不凡，甚至還登上好萊塢名人堂！

任天堂自1986年在紅白機上推出了《超級瑪莉》以來，這個穿著紅衣藍褲的大鬍子就成為任天堂最有名的電玩明星，這將近20年的時間光靠瑪莉歐的名號就創造約15億美元的營業額，可見瑪莉歐的魅力非凡。而日前美國好萊塢名人堂也決定把瑪莉歐的蠟像收錄其中，開創了『史上第一位被收錄到好萊塢名人堂的電玩明星』紀錄，也表彰了瑪莉歐對遊戲界的貢獻。真是厲害啊，任天堂又率先創造了新紀錄，值得鼓勵鼓勵。



PC CD ROM

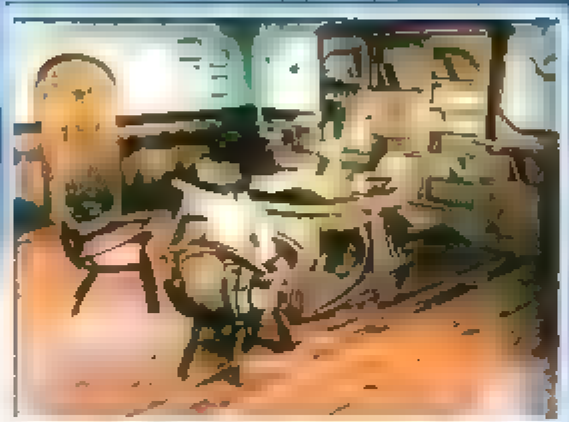
年度最佳冒險類遊戲完全中文版

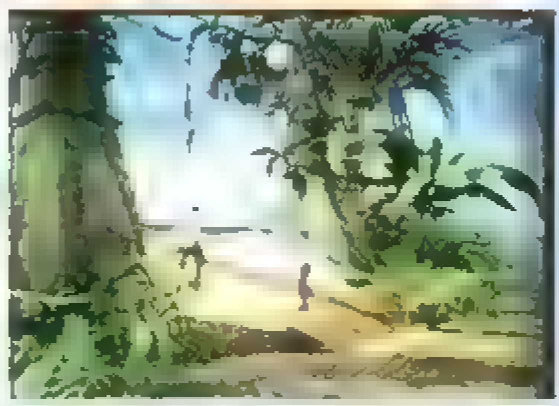
B.SOKAL

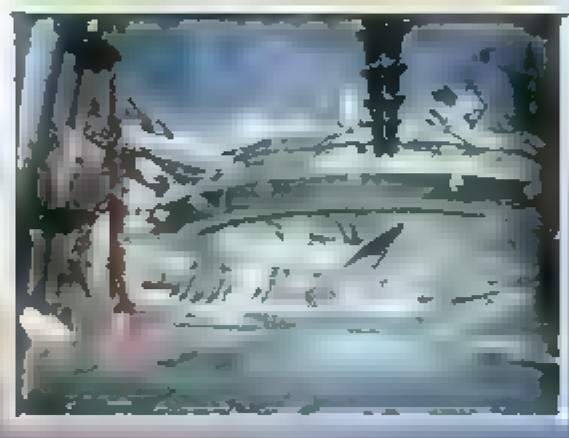
SYBERIA

西伯利亞





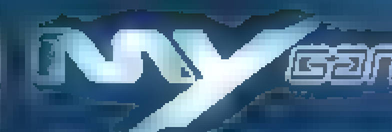












Made with Virtools

SYBERIA.MYGAMES.COM.TW

聯翔數位股份有限公司
Digital Xtreme Inc.


The Elves


The Humans


The Dwarves


JoWooD
Productions

新成吉思汗

帝國霸業

英傑傳式回合制戰略遊戲

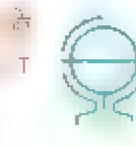
歲末大戲 一月登場

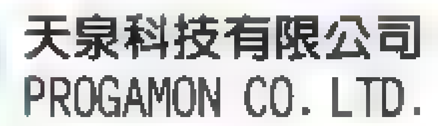
熱烈銷售中

且隨著成吉思汗的足跡，率領騎兵勇士們，

一步一步地征服強敵、統一蒙古、征服歐洲，

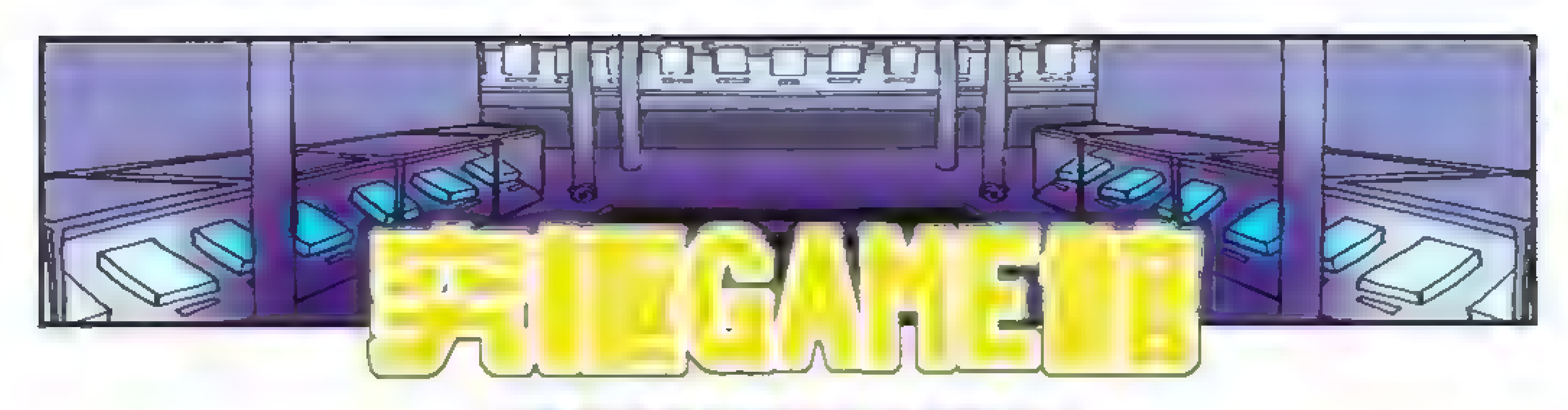
加入這個人類歷史上最大帝國的征戰史吧！

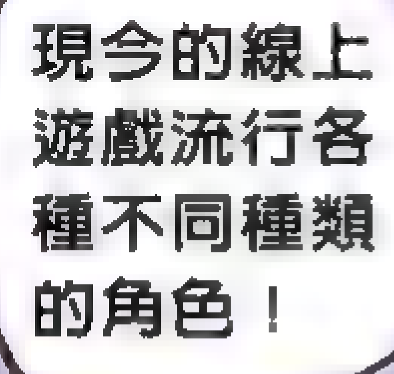




TEL:02-29662546
www.progamon.com.tw













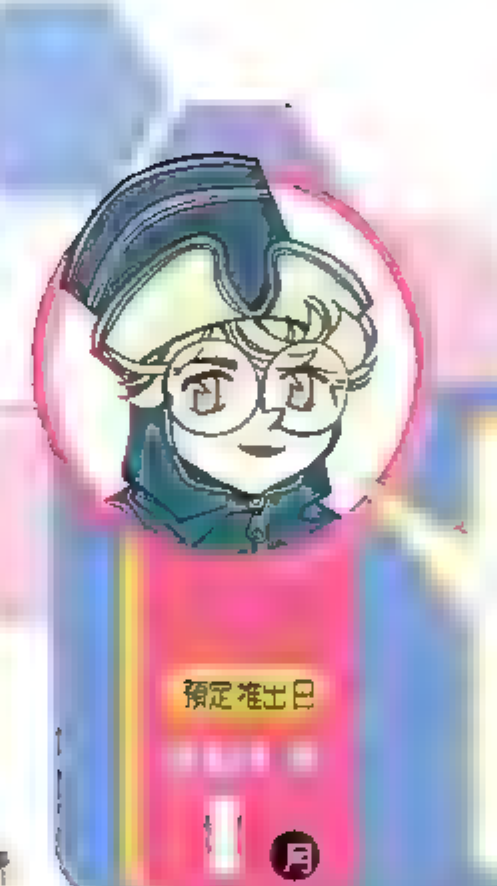




你們一定是在嫉妒我的俊美！！

真·倚天屠龍記	p50	戀愛盒子ONLINE	p52	星空之門	p56
鐵甲天下4	p60	超武俠大戰	p64	瀟神誌	p66
女人要有錢	p70	東方傳說ONLINE	p74	明星三缺一ONLINE	p76
三國演義ONLINE赤壁之戰	p78	萬王之王二	p82	浴血戰場2004	p86
魔境封神	p90	魔獸世界	p94		

真．倚天屠龍記



研發製造商　智冠科技　販賣代理商　智冠科技

遊戲類型　角色扮演　對應平台

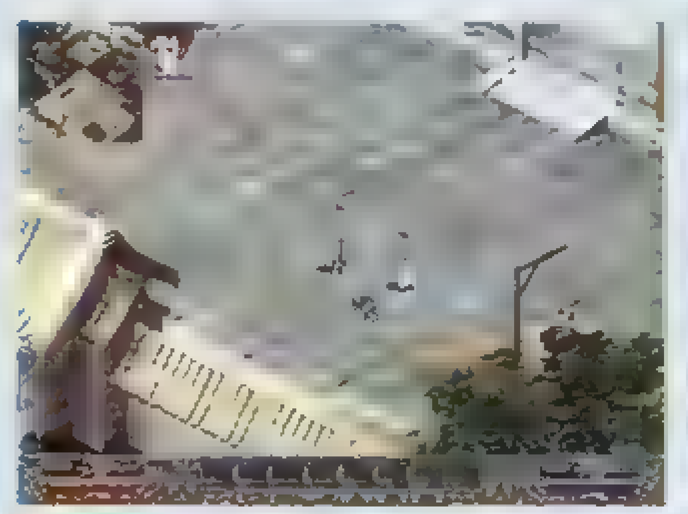
預定推出日 月

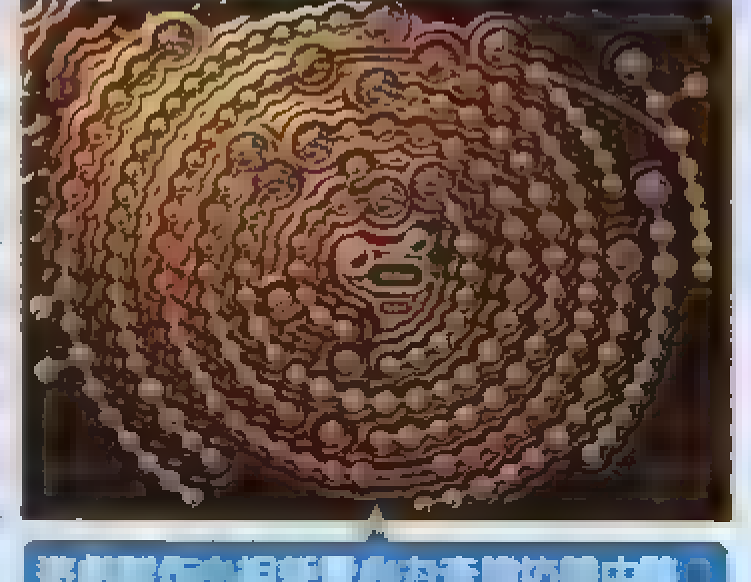


《真．倚天屠龍記》發售在即，遊戲中各項的設計與特色無論是經脈系統、武功招式或是合成等等都將帶給玩家新的樂趣，而遊戲裡的每一個經脈名稱，都是遊戲製作小組查證坊間中醫、閱覽眾多的書籍而成，希望的就是帶給玩家們，更豐富有趣的遊戲情境喔，讓我們藉由遊戲一遊金庸筆下所創造出來的俠義世界吧！

選擇合適的武器與防具

遊戲中角色的攻擊力以及防禦力是依靠武器本身的攻擊力和防禦力為主，好的防具可以有效的降低敵人對自己的傷害，並且沒有特殊的限制存在，所以只要一旦取得防禦力高的防具將會有很大的幫助，但是在武器上面就不太相同，玩家本身取得了好武器之後還要看自己本身的力量值是否足夠，一旦力量值過低，使用時過於沉重攻擊力高的武器不但不能發揮原本的威力還會讓殺傷力下降，此時玩家需要配合自己本身的力量值選擇武器才能夠發揮最大傷害值。武器上還有附加特性以及配合武功多種使用的特性存在，所以玩家本身可以選擇攜帶一種武器或者是攜帶多種武器與武功招式，一般來說會建議玩家在身上帶著兩至三種的不同的武器，這樣的武器分別是攻擊力最高的武器，以及配合武功招式變化武器，以順應各種狀況

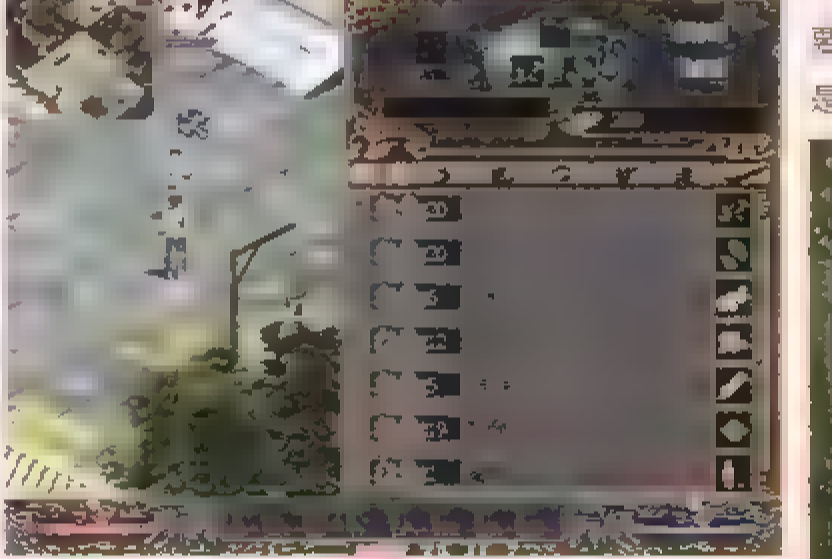




遊戲製作小組耗費心力查證坊間中醫、閱覽眾多的書籍而成的人體經脈系統

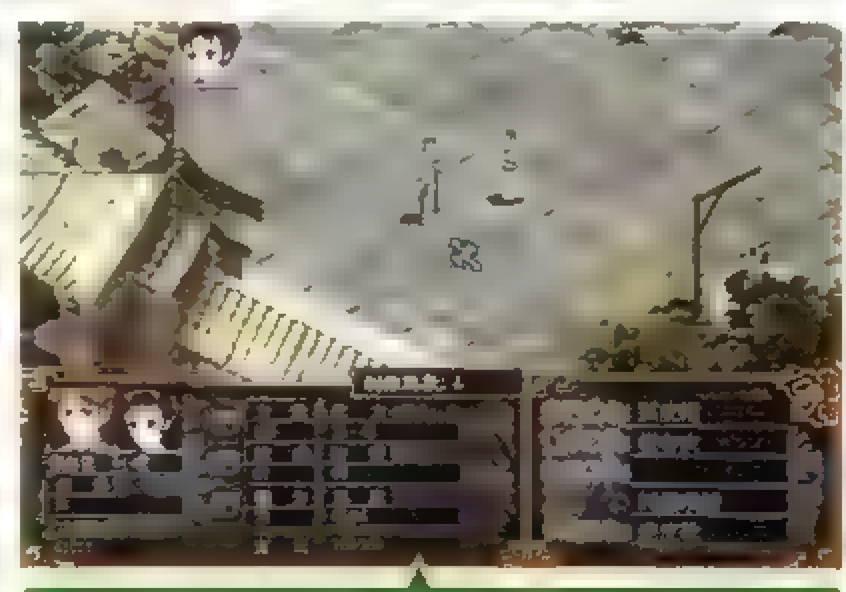
充分利用合成來轉化手上的物品

當遊戲進行過長並且沒有辦法休息或者記錄時就必須要注意身上藥品是否足夠了，但是藥品的價格多半昂貴，這時候就必須要靠著合成，將自己手上的所獲得的藥材加以合成為藥材，讓自己能夠到達安全的地點進行回復以及存檔，當手上獲得醫經或者是毒經這一類的道具之後就可以瞭解到自己手上的道具能夠做什麼用，遊戲中也有類似的任務讓玩家去收集藥材來進行合成，一旦熟悉合成之後，每一項到自己手上的藥材都可以充分運用讓自己即使不回到城鎮進行補給也可以不斷的進行戰鬥，節省下不少時間，此外如果自己合成了高價的藥品也可以拿到藥店進行販賣賺錢，比起單純販賣藥材可以獲得更多的金錢，一旦可以獲得的金錢變多了，那麼要購買商店裡面頂級的武器與防具也將不是問題。



熟悉敵人特性 才能克敵制勝

敵人本身單體的攻擊力以及防禦力都不強，但是要是讓敵人聚集在一起的話，這些敵人所造成的傷害也是很可觀，因此建議玩家可以以引誘的方式讓一群敵人當中的一兩位離開團體，減弱他們整體的戰力並漸漸的消除一整群敵人，這個方法可是很有用的。敵人一般來講可以大致上可以分成兩大類，主要有遠距離攻擊型和近距離攻擊型；遠距離攻擊型的敵人會在遠處就發動攻擊，當你靠近時候還會進行迴避的動作，如果遇上這一類型的敵人可以採用接近使用招式攻擊後快速離開，或者是利用遠距離武器給予敵人傷害，如果太過執著於追擊上面有可能會被敵人迎頭痛擊，如果沒有勝算最好不用貿然衝入遠距離攻擊的火力範圍裡。近距離攻擊型的敵人多半是最致命的敵人因為他的攻擊力多半相當高，並且還有着數種不同的絕招可以使用。所以接近他們的時候可以選擇打帶跑戰術，點擊敵人身上攻擊一到兩回接下來離開閃避敵人的特殊攻擊，這樣的打法雖然會花掉不少時間，但是可以卻可以避免被敵人進行圍攻或者特技連續攻擊。尤其當玩家遇上魔王等級的敵人時，無論是普通攻擊力或者是特技使用頻率都更加危險，因此掌握敵人特性擬定基本戰術是一定要的。


自由屬性配點系統，就看玩家是要力士張無忌「血騎」張無忌還是輕功高手張無忌啦

讓人絞盡腦汁的聖地迷宮



此為真倚天世界全地圖

在遊戲中，最困難的迷宮莫過於明教光明頂上的聖地迷宮了。想要快速的通過迷宮，可不是件容易的事呢！必須面對著每間迷宮中的十個出口，要從那其中挑出正確的一扇門，可不是光憑直覺就能辦到的。不過只要知道了訣竅後，保證條條大路通羅馬，正確的出口就在前方等著你。首先，玩家可以發現，在每間迷宮的正中央，都會有一個卦象，而這卦象便是提示玩家正確出口的關鍵點。話說每一卦會有六爻，爻又有陰陽之分，卦象中出現的【—】符號的所謂的陽爻，而【--】就是所謂的陰爻。陰爻所代表的數字是0，而陽爻所代表的數字由上往下，分別是1、2、4、8、16、32。玩家只要將卦象中每一爻的數字加總起來後，再將個位數和十位數加起來得到的數字（或是個位數），便是正確的出口所在。所以玩家在闖聖地迷宮時，別忘了好好運用你的腦力，這樣就能輕輕鬆鬆的闖出聖地迷宮了。

快速熱鍵的使用

為了便利玩家操縱，在遊戲中製作上紛加入了各個介面的熱鍵指令，以方便玩家使用。如：任務介面的熱鍵是J，技能裝備介面的熱鍵是B，經脈介面的熱鍵是M，物品欄介面的熱鍵是I，人物狀態顯示欄介面的熱鍵是S，招式介面的熱鍵是A，系統選單介面的熱鍵是Esc，道具、物品和技能切換使用的快速鍵是從F1～F8，連招切換的快速鍵是從1～4，跑步狀態是Shift。有了這些熱鍵後，相信玩家玩起來也會比較得心應手吧！


遊戲中有提供快捷鍵給玩家使用



戀愛盒子Online



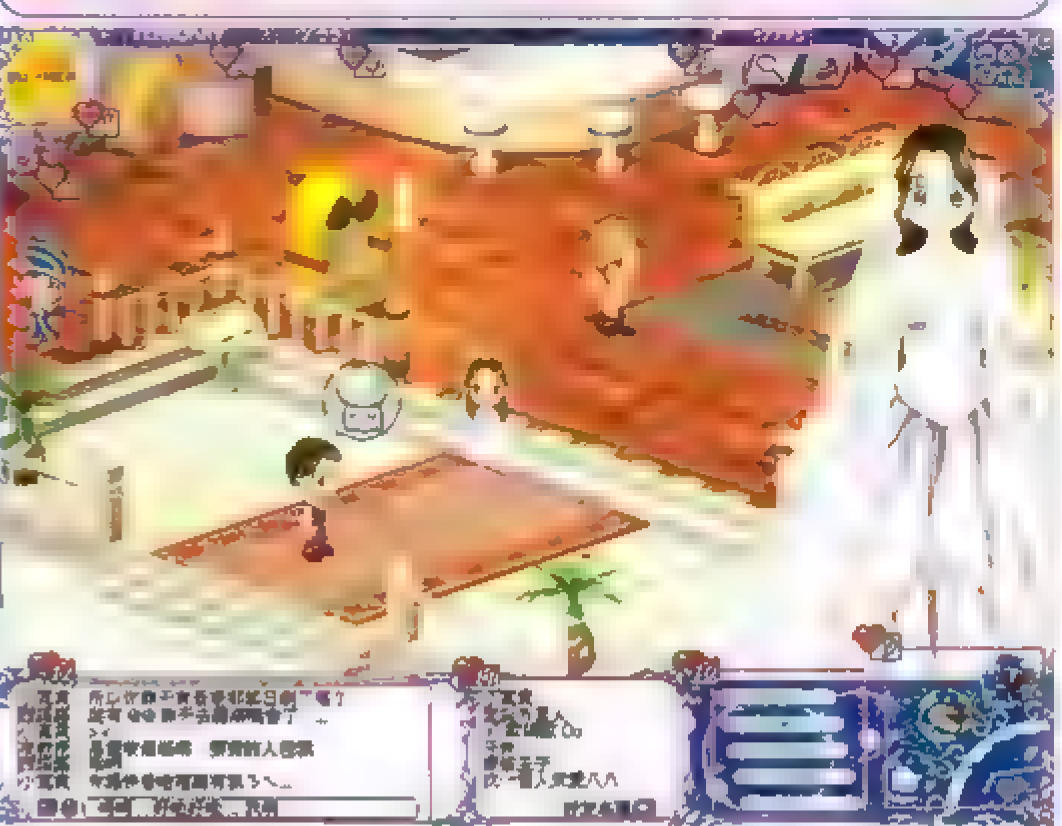
- 研究製造所：中華網龍
- 販賣流通所：中華網龍
- 遊戲類型：戀愛交友
- 科技需求：未定

預定推出日 年 1 月

上一次蕾蕾介紹過這款有著日式漫畫風格的戀愛交友型遊戲之後，果不其然在王國內引起一陣少女少男的踴躍回應，看來大家都想在新的一年找到另一半，展開甜蜜的戀愛生活吧！戀愛盒子與交友社群最大的不同點，就是豐富活潑的遊戲內容。除了交友、聊天之外，還有很多好玩的事情等著你和你的好朋友去體驗，這種遊戲結合生活的設計，可說是戀愛盒子最吸引人的魅力所在喔！

清新亮眼的主要介面

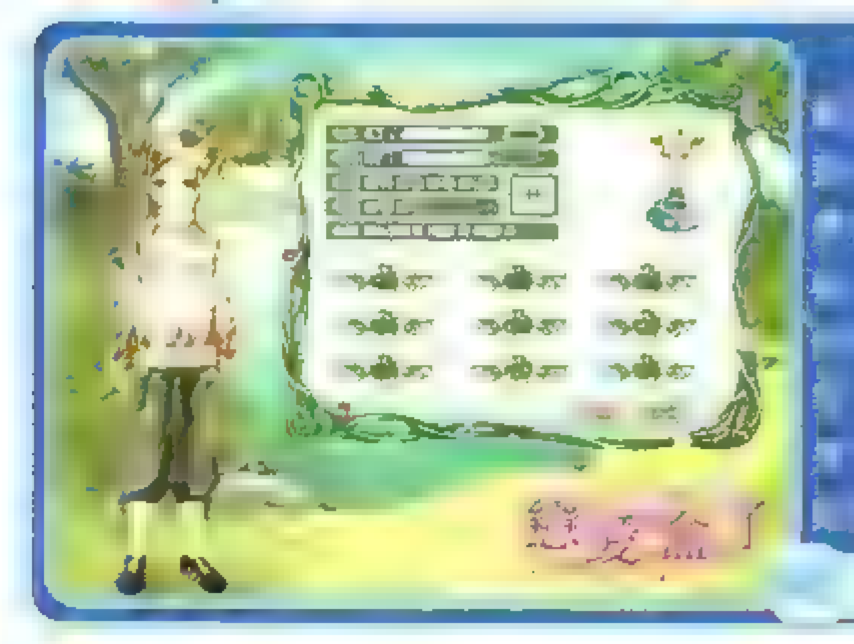
既然是一個提供玩家交友戀愛的園地，可想而知的戀愛盒子的介面一定是設計的十分漂亮、卡通化，且具有年輕氣息的囉！當然在上一次的介紹中，讀者們已經看到了那些有如漫畫般的畫面了！接下來我們就先來看看遊戲中的主要介面及其各項功能的介紹吧！



1. 顯示季節變化。
2. 小地圖開關。
3. 遊戲內日期、節日。
4. 遊戲內時間。
5. 玩家擁有的樂芙幣數量。
6. 浮動按鈕，隨場景不同。
7. 浮動按鈕開關。
8. 縮小畫面、關閉遊戲、系統功能、說明按鈕
9. 數值顯示輪盤：輪盤可旋轉，旋轉的小圖示分別代表角色的 8 種屬性，飽食度、情緒、美顏、體力、魅力、保溫、飲水、生活品質等，屬性的數值顯示於輪盤中央。
10. 主要功能按鈕：屬性、裝備、情感、團隊、郵件。
11. 名單列表：按下方按鈕可切換各種名單，小天使名單、好友名單、團隊名單、隊伍名單等。在名單內的名字上按兩下滑鼠左鍵，可進行密頻 12．聊天欄框：可切換對話框大小及發言頻道。



創造獨特的角色



角色創造畫面。

[illegible]

超夢幻可愛技能──生活化快樂學習

在戀愛盒子中，也有一般網路遊戲所謂的技能系統，不過和其他遊戲不同的是戀愛盒子的技能夢幻可愛多了！遊戲中的技能不單單只是用來生產、販賣的賺錢工具而已，透過技能的修練過程，也可以促進玩家之間的互動與感情。基本上，玩家角色具有多種屬性，像是飽食度、飲水度，代表玩家角色會有餓肚子、口渴的情況發生，必須靠西點及飲料來維持體力。另外美美的衣服和家具則會影響玩家們的魅力和生活品質，而西點、飲料、服裝、家具，正是玩家可以學習技能後，自己製作出來的物品。



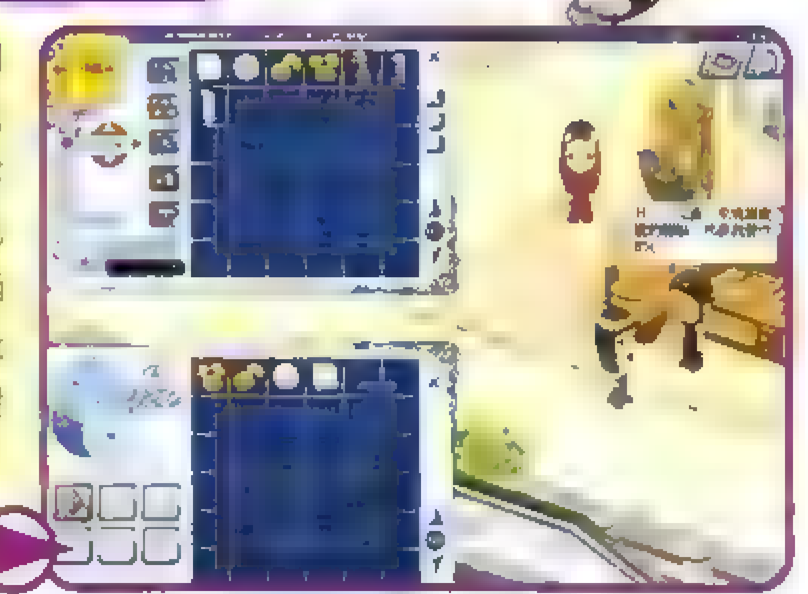
在莉迪亞市摩天大樓的賣場內，可買到食物及飲料等物品。

四大生產技能路線──任憑你自由發揮創意

關於之前提到的西點、飲料、服裝、家具這四項玩家生活必須的物品，玩家們剛開始可以選擇在商店或摩天大樓的賣場內購買，不過能買到的種類並不多，等級也不會高。想要省錢並獲取較高級的物品，玩家就必須選擇較喜歡的技能項目努力修練學習，以期自己成為專門的技能師。學習好這些技能，玩家不但能夠供給自己的需求，還能擺攤賣給需要的玩家們，賺取生活必需的樂笑幣。以下慧慧就根據功效的不同，簡單介紹一下遊戲裡的四個基本技能。

1. 西點與飲料是活力來源

西點和飲料是玩家們的主要食物，關係著玩家角色的飽食度與飲水度，要是玩家們不理會畫面右下角的角色屬性，讓你的角色餓肚子，體力值就會減少，曾子就沒力氣作東西了，到時候玩家們在作西點、飲料、服裝和家具這些物品時，可能會因為體力太差而失敗！所以慧慧要提醒玩家們，記得吃飽飽再去作工喔！



請漂亮妹妹喝飲料是很應該的啦！

2. 服裝與家具是健康指標

遊戲內有季節的變化，玩家們得依季節變化穿衣服，太熱或太冷，會讓你的角色不舒服。除了注意季節變化之外，造型也是必須要注意的，商店內販賣的服裝只有基本款，如果想要更多服裝跟配件，可以透過技能學習，製作更多不一樣的服裝。家具在玩家的房間佈置中，扮演著極重要的角色，除非你根本就不打算讓其他人進來你的房間，否則，還是得小小的佈置一下吧！另外，家具和服裝對於角色屬性也有一定程度的影響喔！

跟阿那達穿情侶裝，感覺真好。

涼爽又有魅力的夏天裝扮，會迷死不少人喔！



熟悉技能學習法則　競技場內努力鍛鍊

想要學會戀愛盒子中的各種技能，玩家就必須先到莉迪亞市的初階競技場內，裡面的Dr. 鄧會負責玩家的技能學習事項。當玩家找到Dr. 鄧告訴他你想要學習的技能類別之後，就能進到競技場完成技能關卡的考驗，累積升級所需的經驗值後便能提升該項技能的等級。當玩家在初階競技場達到一定等級之後，就可以到進階競技場去學習更高等級的技能，技能等級愈高，能夠自己製作的物品種類也會跟著增加。西點、飲料、服裝、家具這四項技能中，玩家可以自由選擇喜歡的項目學習，但是服裝和家具只能選擇其中一項學習，因此，玩家最多可學習到三種技能。



初階和進階競技場的技能修練都是由Dr. 鄧負責管理。



有不懂的地方，可以去找旁邊的指導員詢問細節。

競技場可愛關卡遊戲　考驗玩家團隊合作能力



必須經過重重考驗才能過關喔！

技能關卡的設計有如夢幻般的場景。

技能設施所在位置　搶先公開

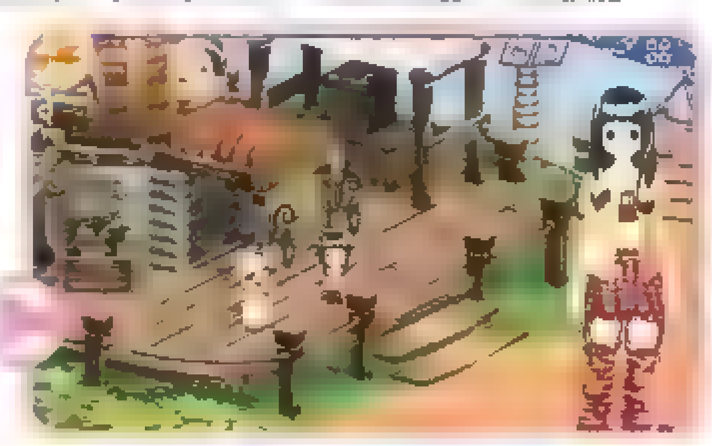
玩家一開始學習技能時，只要在莉迪亞市的初階競技場內修練就好，但是當你的技能等級達到一定程度時，那就要從初階競技場畢業囉，改換到進階競技場去修練。不論玩家選擇哪一種技能，都可以在初階競技場修練，但是一旦完成初階競技場的修練課題後，就得找專屬的進階競技場繼續修習。每一種技能都有不同的進階技能競技場，而且修練技能時也需要相關材料以及進行合成的合成屋，以下賽賽就先將整理出來的競技場、材料屋及物品合成處的所在城市以表格列出來給大家參考喔！



相關設施對照表

	競技場類型	材料屋	物品合成處	適合技能種類
莉迪亞市	初階競技場	無	無	所有技能
櫻花村	服裝進階競技場	工藝材料屋	服裝工坊	服裝技能
梅恩港	飲料進階競技場	食品原料屋	飲料調製屋	飲料技能
貝里鎮	家具進階競技場	工藝材料屋	家具工坊	家具技能
楓葉谷	西點進階競技場	食品原料屋	西點烘焙屋	西點技能

進階競技場的外型都是這樣子的，不過種類可不太一樣喔！



梅恩港的食品原料屋可找到西蒙太太賣的新鮮食材。

戀愛盒子的夢幻世界

在戀愛盒子的世界中，是由五個風[illegible]以莉迪亞[illegible]里鎮及[illegible]

莉迪亞市

重要設施

樂天會館、團隊大樓、TC銀行、市政廳、進階競技場、黑狗快遞、魔法屋、禮品店、飾品屋、摩天大樓會場

著名景點

摩天大樓觀景餐廳、摩天大樓遊樂場、SC搶錢俱樂部錄影現場、幸運女神、命運池、貝殼沙灘



搶錢俱樂部現場錄影，答對題目有獎勵喔！！

摩天大樓遊樂場的觀景餐廳，超豪華的。

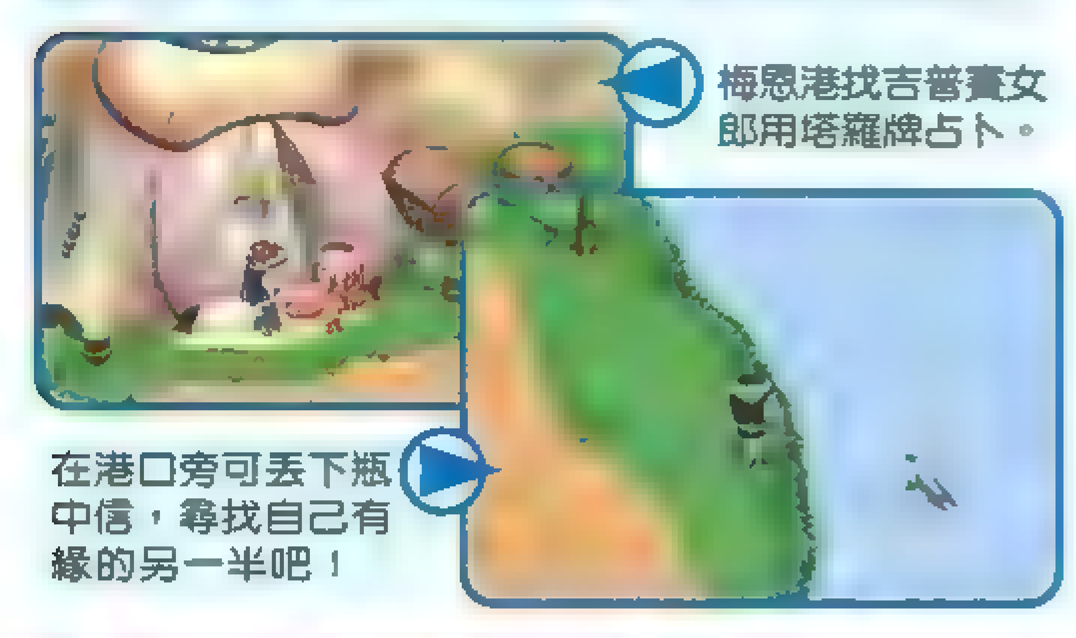
梅恩港

重要設施

飲料進階競技場、飲料調製屋、髮型屋、弗羅兒花坊、食品原料屋。

著名景點

吉普賽女郎帳棚、海中的瓶中信、海上木橋、貝殼沙灘



梅恩港找吉普賽女郎用塔羅牌占卜。

在港口旁可丟下瓶中信，尋找自己有緣的另一半吧！

櫻花村

重要設施

服裝進階競技場、服裝工坊、造型所、工藝材料屋、弗羅兒花坊。

著名景點

櫻花神社、許願樹、傳說古井、櫻花林山崖棧道。



櫻花村中的許願樹。

櫻花神社前的鳥居。

貝里鎮

重要設施

工藝材料屋、家具工坊、家具進階競技場、髮型屋、弗羅兒花坊。

著名景點

聖西諾教堂、天文館、秘密溫泉、小木屋。



聖西諾教堂外的鐘，什麼時候才會響起呢？

貝里鎮雪地裡的溫暖小木屋。

楓葉谷

重要設施

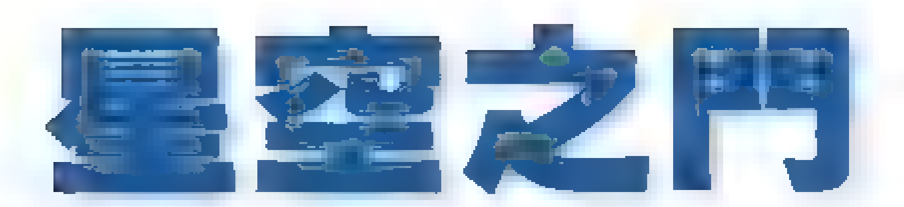
西點進階競技場、西點烘培屋、食品原料屋、弗羅兒花坊、造型屋。

著名景點

楓葉谷瀑布、紫城巫士算命攤、優美楓葉林

瀑布吊橋也是一個適合遊覽的景點啦。





星空之門

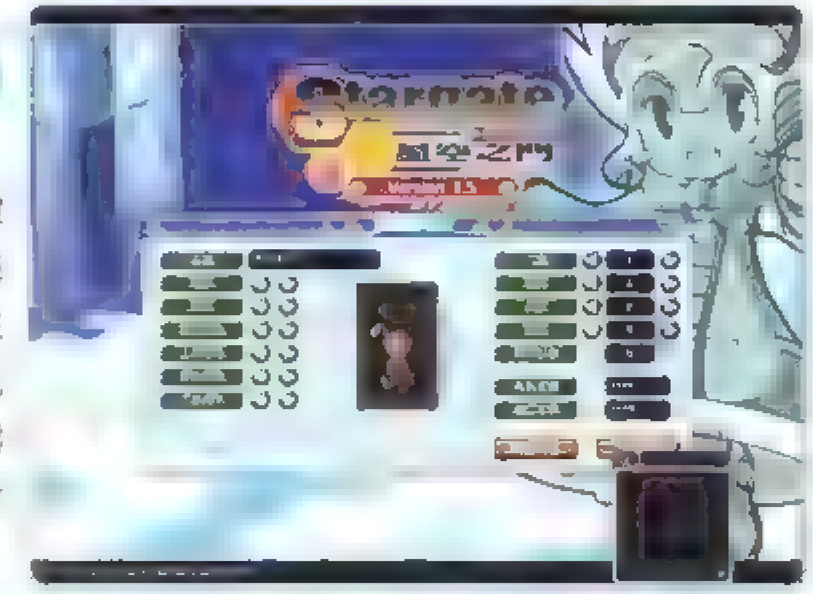
- 研究製造所：天朝數碼
- 販賣流通所：遊戲新幹線
- 遊戲類型：多人線上角色扮演
- 科技需求：P 3或以上、256MB



預定推出日 年 2月

以廣大的奇幻宇宙世界為背景的線上新作《星空之門》，即將在1/10展開封閉測試！而隨著封閉測試的日子即將到來，《星空之門》針對台灣市場所做的各項遊戲更動與新設計，也逐漸曝光！本期我們將為玩家們帶來第一手的內測搶先報導，為玩家介紹遊戲特色，與最新的練功、就職攻略！

打「點」妥當 準備出發



一進入遊戲之後選定種族、設定好角色之後，玩家必須決定一開始的點數分配，因為一旦就職後所有的點數可以重新分配，所以不論將來打算練什麼職業，建議玩家一開始最好將點數加在「力量」與「體質」上，先提高角色的生命值上限、攻擊力與防禦力，為一開始的升級與解任務打下良好基礎，等到就職後再依職業技能狀況調整點數分配。因為在初期沒有人帶練的情況下，練起來是相當辛苦的，再加上就職任務有一定的難度，在沒有任合技能幫助下的新手，何必浪費點數在魔力這一項！

 主要影響角色的「物理攻擊」和「生命上限」。

體質 主要影響角色的「物理防禦」和「生命上限」

主要影響角色的「命中」、「閃避」和「攻擊速度」，略為影響「物理攻擊」、「魔法攻擊」。

 主要影響角色的「魔法攻擊」、「魔法防禦」和「魔力上限」。

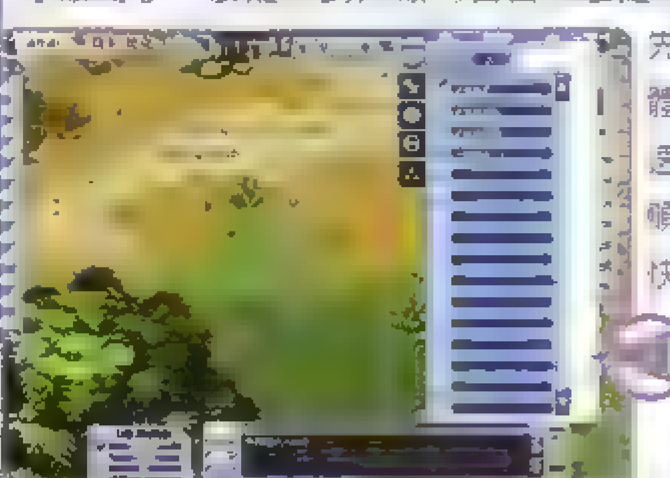
新手入門 超級攻略



看我發射飛彈的強大威力。

經驗值換取角色能力值

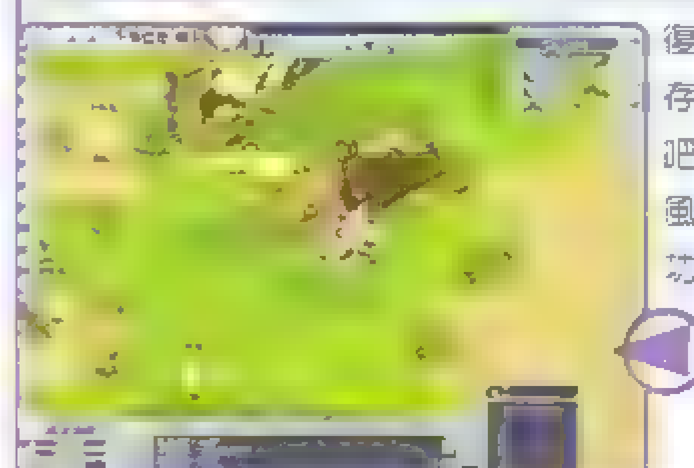
尤其《星空之門》提昇角色能力的方式，與一般遊戲大不相同，大部分玩家所熟悉的遊戲，通常是在升級時配與玩家點數，再由玩家將點數加到所要提昇的項目上，而《星空之門》則是以經驗值來提昇角色能力，當玩家打怪後所獲得的經驗值足以提昇角色能力時，就可以隨時提昇某一樣能力，而不用苦練到升級的時候再做調整，所以能力提昇的方式是十分即時靈活的，也因為這樣，玩家不用擔心就職後、等級高了，很難練到升級而苦苦無法提昇過身的基本屬性！先顧好眼前的力量與體質，並適時的提昇速度，保證玩家可以順利的升到10級、快快樂樂就職！



利用表情指令可幫助回復體力

另類練功法 不怕怪不死

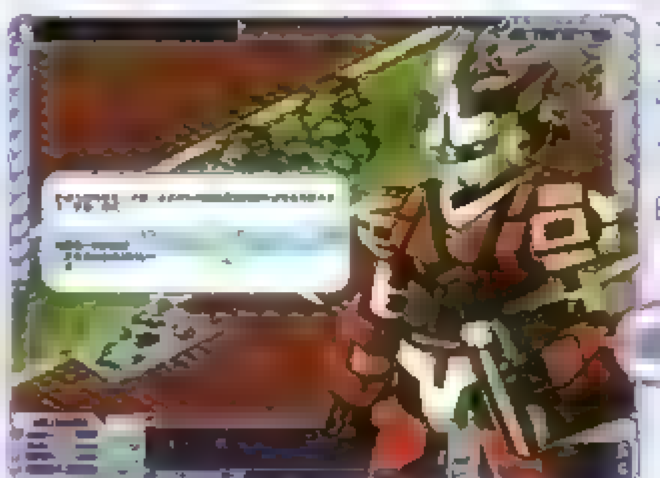
此外，在星空中打怪不是打死對方才能獲得經驗值，而是打一下就獲得一定程度的經驗值，尤其在新手時期（10級以前）死亡不扣經驗值、復活時血全滿的情況下，玩家可以放大膽子多打打其他種類的怪物，就算被打趴了，所獲得的經驗值也相當可觀，又可以馬上補滿血繼續作戰，所以先在復活點找「星空大使」存檔，就勇敢的衝吧！這也算是一種神風特攻隊式的另類練功方法！



皮多肉厚攻擊力不強的草色扁

知己知彼 再出擊

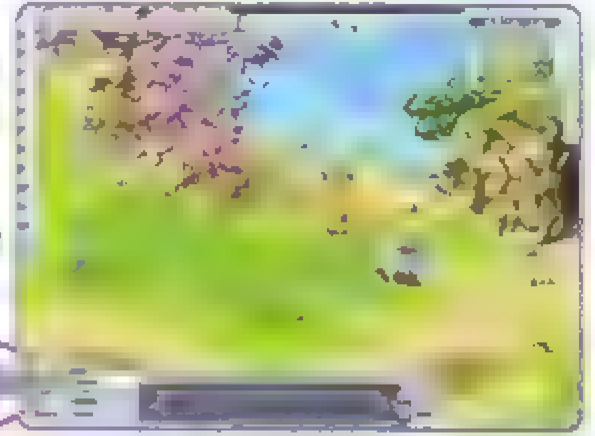
不過被強怪秒殺是沒什麼好處好拿的，玩家必須張大眼睛做好選擇，只是在《星空之門》裡面，玩家面對著陌生敵人也不用擲骰子去賭猜對方實力，遊戲中當滑鼠游標移動到敵人身上時，除了會顯示對方血量之外，在血條旁邊還會附加一個表情符號，玩家只要依據這個表情符號，就可以大致了解這隻怪物與自己的強弱差距囉！選擇實力不會差太多、攻擊力不強、皮多肉厚的對手們下手，可是新手作戰的不二法門喔！



雜貨店NPC身上的那身行頭不知值多少？

好好了解一下敵人的實力吧！

- 玩家可看到敵人頭上會顯示HP Bar。
- 上5級或以上的敵人會在HP Bar旁看到痛苦表情Icon。(絕對打不贏)
- 上3級至上4級的敵人會在HP Bar旁看到認真表情Icon
- 上2級至下2級的敵人會在HP Bar旁看到笑面表情Icon。(可打贏或喝藥水才能贏)
- 下3級至下4級的敵人會在HP Bar旁看到呆滯表情Icon。(必贏
- 下5級或以下的敵人會在HP Bar旁看到輕視表情Icon。 必贏)



先了解怪物的等級再出擊

體貼設計 試穿不用錢



比個勝利的手勢吧

商店介面會清楚顯示所有數值增減

遊戲中玩家必須將所打到的物品拿到商店販售，才能換取金錢，也才能進一步購買需要的道具與裝備。遊戲中的商店系統十分方便，玩家不必去一一尋找對應的商店賣東西，不論玩家打到什麼，只要找到商店都可以把物品直接賣給他們！而玩家購買相關裝備時，商店介面也會直接運算出裝備商店物品之後，各項攻擊、防禦等屬性數值增減變化，便利玩家最有效率地找出現在最適合自己的裝備，不用麻煩地開啓許多介面 比較，貼心服務、包君滿意！

商品的名稱顏色

綠色字體	目前裝備的物品
黃色字體	可買可裝備的物品
白色字體	可買不可裝備的物品
灰色字體	不可買的物品

就職任務 火速破解

就職前要先完成所有的任務吧



迷宮中的寶箱需要特殊鑰匙開啓。

就職任務破解程序



等級限制	其他限制	任務重做
Lv10	無	不可以

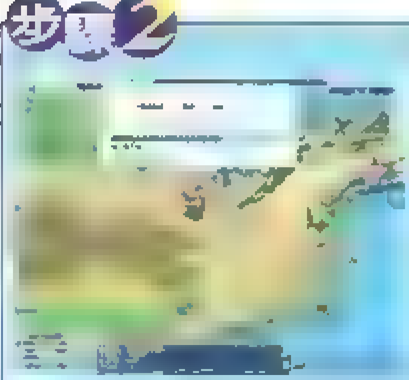
步驟1



位置： 首先找個城中的皇家侍衛申請就職。〈EX．尼尼亞皇城中央廣場處X：9515　Y：10393〉

解法： 當玩家角色到達等級十，就可以前往就職囉，可以到各大城市中找"皇家侍衛"詢問就職的詳情。根據他的透露，必須達到"皇家就職師－古尼達博士"認可才能就職。但他經常四出搜集研究資料，要找他，就必須在尼路亞星上四處尋查。

步驟2



位置： 在"星之湖"找到了古尼達博士。〈X：6324　Y：6721，在星之湖東南方第二座橋處〉

走法： 從「尼尼亞皇城」東方通道出城到「尼尼亞盆地」→到盆地右下進入「流星之河．上游」→繼續往右下走進入「流星之河．下游」→越過台地來到地圖右上方進入「星之湖」。

解法： 玩家可以在"星之湖"找到了古尼達博士，於是玩家便馬上要求就職。可是博士正在找尋三隻立普的羽毛研究牠們的關係，所以沒有答覆玩家，更要求玩家幫他去"尼尼亞皇城西面的森林"、"流星之河"和"機械之都的森林"尋找"冰靈立普"、"星果立普"和"森林立普"的羽毛，這樣才認可玩家就職。無奈的玩家只好出發尋找三隻立普的羽毛。



步驟3



位置： 首先往最近的機械之都森林"尋找"森林立普"。

走法： 機械之都森林就是「綠爾森林」，從「星之湖」右上方入口進入「飢餓荒地」→越過「飢餓荒地」進入「綠爾森林」

解法： "森林立普"就住在綠爾森林地圖右上角的廢棄機甲工場〈X：7424　Y：3072〉。進入後找到森林立普把牠打敗，便會出現拿到森林立普之羽的訊息，不一定一次就有，請玩家多打幾隻。

步驟4



位置： 在有橋的流星之河．上游〈過橋後〉下方，可以找到了星果立普。

解法： 找到星果立普把牠打敗，便會拿到星果立普之羽。



步驟5



位置： 最後，冰藍立普所住尼尼亞王城西面森林，就是西尼亞台地，從尼尼亞城中間廣場往下走左轉可以找到台地入口，進入台地西南方水池中的「廢水處理場遺址」〈尼西亞台地X：4183　Y：4195〉中，即可找到。

解法： 成功打敗牠便會得到冰藍立普之羽。〈冰藍立普是三隻立普中最強的，請玩家小心！〉



步驟6



位置： 回到星之湖找古尼達博士，得到"就職認可書"

解法： 成功得到羽毛後，玩家回到星之湖找古尼達博士，博士亦履行他的承諾，認可玩家的就職資格，給了玩家「就職認可書」。只要玩家拿認可書後回到城中找皇家侍衛，便可成功就職。

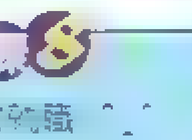
步驟7



位置： 手持認可書找皇家侍衛。

解法： 最終玩家手持認可書找皇家侍衛，皇家侍衛介紹各職業後，玩家便可成功選擇就職。





步驟8

成功就職^_^



十大就職職業

機動靈戰士

第一級職業 見習靈鬥士

第二級職業 靈鬥士

就職種族 機動靈

攻擊型戰士，擁有強大的物理攻擊力，缺點是攻擊速度較其他職業慢，但他的殺傷力已壓倒一切，多餘的防禦力也只會用來換取更強大的破壞力使敵人在眼前消失，戰鬥就是他的生命。

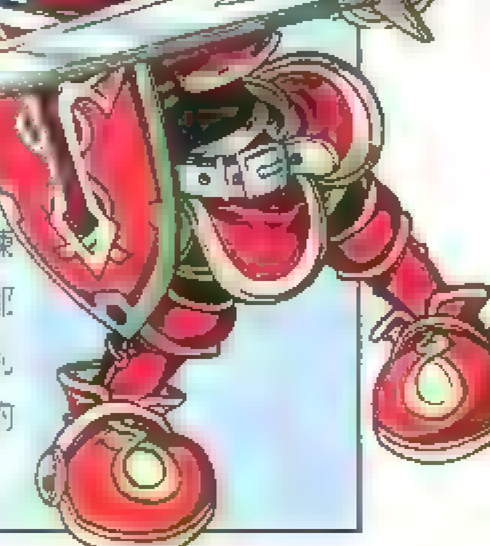
人族戰士

第一級職業 見習守護劍士

第二級職業 守護劍士

就職種族 人族

保護朋友是他的使命，把身體鍛鍊土比鋼鐵更堅韌，面對大部分的敵人都可以泰然面對，「活到最後才是勝利者」是他的信念，他追求的不是必殺的破壞力，而是不死的身軀與精神。



米古戰士

第一級職業 見習聖劍士

第二級職業 聖劍士

職業種族 米古族

在戰場上他以利劍殺敵，以神聖的力量治療戰友，完美地把攻防合一，把米古族天生的魔法能力彌補物理攻擊上的不足。但兩方面能力的平衡，你會如何取捨呢？

銃戰士

第一級職業 見習銃戰士

第二級職業 銃戰士

[illegible] 機動靈、人族、米古族

常常也還陣說著一貧如先，口裡滿是賺錢的道理，因為他的子彈就是他的力量、金錢。但只要你曾和他合作，你便會發現他槍裡子彈的價值，面對眾多敵人時，其遠距離的攻擊可將牠們逐一擊破，當隊伍遇上危險時，他往往能全身而退。

機動靈魔法使

第一級職業 見習魔動使

第二級職業 魔動使

[illegible] 機動靈

很多人也不相信機動靈擁有如此絕對的魔法力量，但他成功做到了，以科學來解開魔法的奧秘，還得到了強大的魔法攻擊力，代價便是他放棄了戰士應有的防禦力。

人族魔法使

第一級職業 見習守護使

第二級職業 守護使

[illegible] 人族

絕對能左右勝負的人物，他常常手持短小的利刀，操縱各種不同的靈氣，能迅間弱化目標或增強團隊能力，當你奄奄一息時，還能替你召回迷失的靈魂，使你能繼續再戰。

米古魔法使

第一級職業 見習聖魂使

第二級職業 聖魂使

[illegible] 米古族

黑暗中的光芒，戰場上的無私者，也是形容他的讚美字句。擁有強大的治療能力，加上能使同伴復生，使他成為隊伍中不可缺少的一員。

魔銃使

第一級職業 見習魔銃使

第二級職業 魔銃使

[illegible] 機動靈、人族、米古族

魔咒子彈加上魔法槍，再以魔力推動，在黑暗中向目標射出魔咒彈。神秘的魔銃使，以魔法結合手上的槍，以迅雷的速度攻擊，上彈，消失，成為戰場上謎一般的暗殺者。

道具使

第一級職業 見習道具使

第二級職業 道具使

[illegible] 機動靈、人族、米古族

相當全面的職業，可使用多種強力道具，而且有合成技能。當然強力道具會比較昂貴和難得到。

精靈使

第一級職業 見習精靈使

第二級職業 精靈使

職業種族 機動靈、人族、米古族

可以捕捉戰鬥精靈，而且在育成戰鬥精靈的速度會比別人快，並且可使用比自己等級高的戰鬥精靈，在單獨練功時，會比別人輕鬆。

富甲天下 4



▶ 研究製造所　光譜資訊　▶ 販售代理所　光譜資訊
▶ 遊戲類型　益智策略　▶ 科技需求　P 300、128MB

就快要放年假了！在過年前夕，富甲天下4也即將發行了喔！小尼想了一想，富甲系列遊戲真適合在過年的時候玩，不僅遊戲類型適合闔家大小同樂，遊戲名稱的兆頭也好，相信過年時玩過這個遊戲之後，一定會一整年好運，財源滾滾來的啦！此次富甲 4 在傳統架構之下做了許多革命性的創舉，讓我們在上市前夕，再次窺探富甲天下 4 的驚奇面貌吧！



城池建物添風貌　多種組合功能多變

富甲 4 不同於前幾代的一項主要特色，就是以往只能在城池內才能看到的建物，不僅在功能上大幅增強，並且將直接顯示在地圖上。遊戲中玩家只要到工匠屋購買想要的建築圖，就可以在自己的城池中興建最多三座的城池建物，遊戲中的城池建物高達數十種，在上一期中我們已經做過部分的介紹，玩家們可以看到每種建築物都有獨特的造型，使遊戲畫面更為豐富。而城池建物最可怕的地方，在於它的效果是可以重疊的，假如玩家在城池中同時蓋了箭塔、萬骨塚和收費站，當對手踏入城池影響範圍時，不但會身受重傷，同時造成士兵逃亡以及損失錢財的悲慘下場，多重打擊下來，相信你的對手一定會痛不欲生的喔！



關卡地圖新花樣　劇本加倍多重挑戰

這次富甲 4 的地圖將首次加入立體高程的概念，玩家可以透過天梯、氣球到達其他區域開疆闢土，使得主公在地圖上的移動更多變化。而開路的設計則使得大富翁遊戲呈現出完全不同的樂趣，只要玩家資金充裕，便可以開路方式來開闢捷徑，到達原本無法到達的地方，除了可以改變遊戲世界的規模，還可以獲得一座具有收費站功能的城池，想走這條路的主公，當然就得乖乖留下買路財囉！富甲 4 的劇本不僅增加，而且挑戰性也更高了，每個主公足足擁有十二關的劇本，玩家將有機會與勢力龐大的董卓軍、會使妖法的黃巾賊、獻帝之妹龍翠公主所率領的娘子軍、以及擁有眾多奇能異士的袁紹軍等一較高下喔！



賭場鬥智拼手氣　緊張刺激欲罷不能



除了建設與戰爭的創新變革之外，前代原有的骰子賭場與賽馬場等小遊戲，在本作中不但再次大幅度翻新，並且配合富甲的連線功能，更強調以「互動」作為設計的主軸，只要有任何主公進入賭場，其他主公也可以一起參與賭局，讓原本單調的一人賭局變成大家同樂。例如在骰子賭場中，所有主公必須輪流擲骰子以決定點數，七添（加注 100 兩）、八拿（可得 100 兩）、九通殺（獨得所有賭金）、十沒份（完全沒機會了），緊張刺激的程度一定讓人腎上腺素暴增。而在賽馬場中，加入了獨創的寶物的設計，十數種如大力丸、寶物炸彈、豬羊變色、天外橫財等等寶物，讓主公們有機會在馬兒開跑前輸死下注，不僅可以幫助自己中意的馬兒獲勝，當然也可以陷害其他馬兒，每次下注都可能讓對手變臉、豬羊變色，詭譎多變的氣氛，絕對刺激有趣喔！

附加強大網路功能 富甲輕鬆ONLINE免費

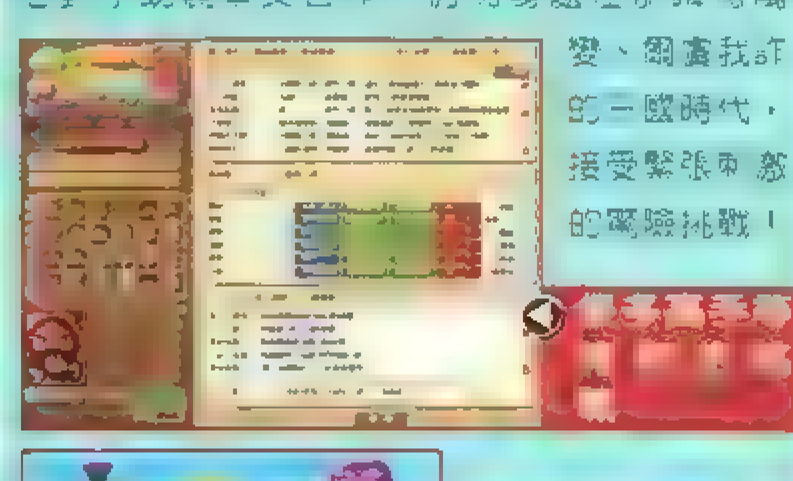
網路功能是富甲4的主要特色之一，遊戲所提供的網路功能包括了賺錢升級的標準賽、打寶奪寶的挑戰賽、以及可以買賣交易的富甲小舖，此外還有標準OnlineGame的基本功能，如好友名單、線上聊天、組織公會、各種稀奇古怪的排行榜等等，所以富甲4在Online部分所提供的功能，就等同於一個完整的線上遊戲，不過玩家不需要繳月費或購買點數卡，因為這些額外的服務都是完全免費的喔！每個玩家在富甲Online世界中，都扮演著完全自創的角色，透過標準賽不斷地鍛鍊自己，賺取經驗值和資金，並可在富甲小舖中聘用人才、購買各式裝備及道具，慢慢培養出自己的夢幻隊伍，然後在挑戰賽中與來自各方的英雄們逐鹿天下，透過打寶、升級等方式不斷增加實力，最後達成稱霸三國世界的最終目標！

賺錢升級養武將的標準賽



打寶鬥智拼實力的挑戰賽

挑戰賽是富甲Online中最精采的一章。和標準賽最大的不同，就是你可以將你的武將以及購買的武器裝備帶進挑戰賽中使用，每個玩家都會在此躍躍欲試各顯神通。由於武將只會在挑戰賽中升級，所以要培養武將，一定要經常參加挑戰賽。每場挑戰賽都由一個超強的電腦對手開局，因此獎品也非常誘人，像天下第一軍師諸葛孔明或是美髯公關羽，這些可是有錢也沒法在富甲小舖買到的喔！由於猛將智士難求，為了擊敗強悍的電腦對手，你必須和其他對手既競爭又合作，彷彿身處在那瞬息萬變、爾虞我詐的三國時代，接受緊張刺激的驚險挑戰！





招兵買馬添裝備的富甲小舖

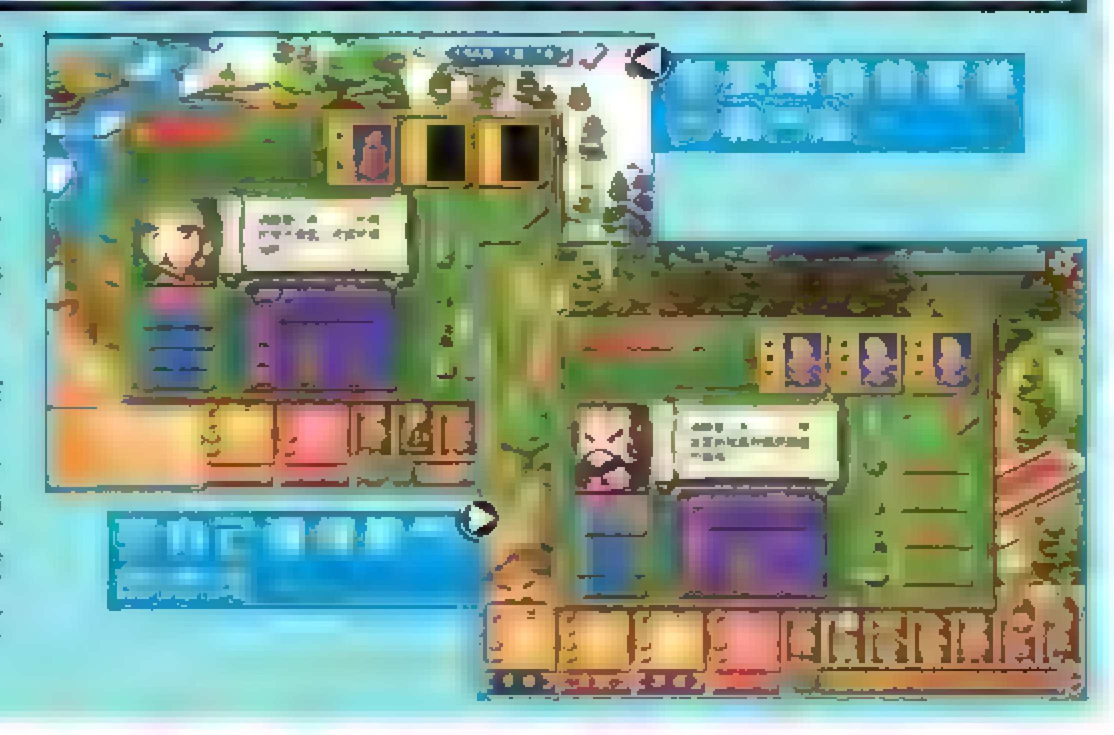
當玩家在標準賽賺點小錢和經驗值後，就可以在富甲小舖買到各種武器、錦囊、建築圖、機關和一些低等級的武將，在這裡招兵買馬，作為在挑戰賽稱雄奪寶的本錢。除了在富甲小舖買賣，富甲Online提供完整的地攤系統，玩家可以將多餘的武將及各種裝備、道具放在地攤販售，有空時也可常到各地攤閒逛挖寶，搞不好就會發現有人正廉價拋售猛將呂布喔！透過這樣的交易機制，凡是富甲的玩家隨時都可以在這裡進行商業行為，交換彼此的情報增加遊戲中很多樂趣喔！



工欲善其事～必先利其器～買把好武器～戰場不失意

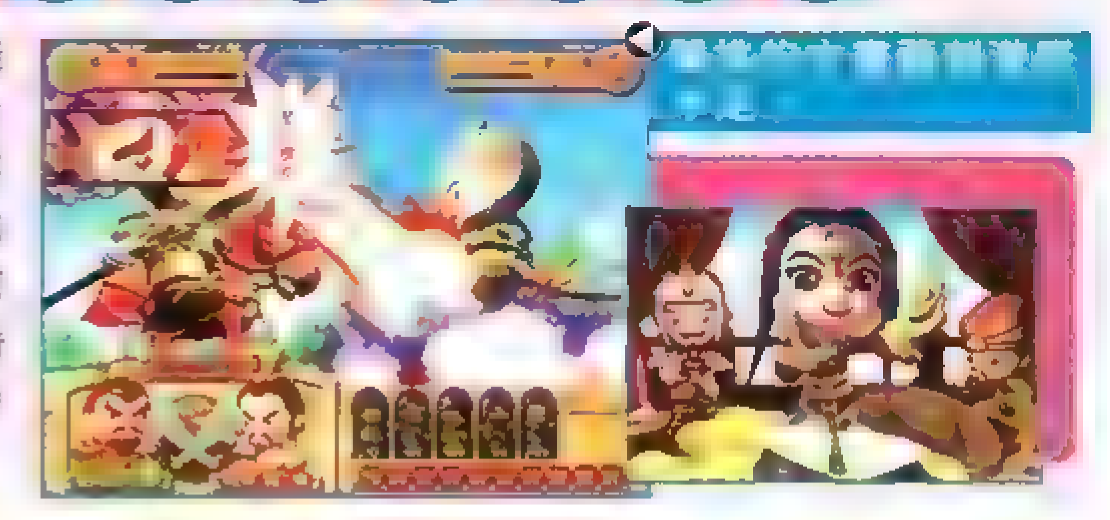
三種精彩戰鬥型態　知名武將各顯神通

富甲系列中最讓人愛不釋手的戰爭系統，這次也做了新的設計，從指派武將參戰，到選定攻城及守城機關，甚至調配兵力，玩家在戰場上的一舉一動都足以扭轉戰局的演變。尤其這次在戰爭中增強了錦囊的設計，讓文官在戰爭中所扮演的角色，比以往更加吃重了。例如可以捲走對手父母遺產的「扮豬吃虎」；單挑時換取敵方超強武器的「互通有無」，讓耐久度固若金湯城池瞬間摧毀的「孟女哭城」等等，製作小組精心設計了八十幾種錦囊妙計，讓玩家更能體驗戰場上瞬息萬變的緊張氣氛。而在武將方面，新增的必殺技，將使張飛得以發揮「長阪橋之役」時，那種一夫當關，萬夫莫敵的豪邁真性情。遊戲中戰鬥的型態主要分為單挑、野戰及攻城三部分，以下我們就逐項來看看吧！



計謀與武將技十足展現的

本次單挑過程改以華麗的大畫面方式呈現，希望玩家能感受到有如格鬥遊戲般緊張刺激的戰鬥場面。獨特由遠而近的運鏡手法，近距離地感受這場男子漢之間的決鬥，當武將使出必殺技時，豐富絢爛的聲光效果讓玩家目眩神迷，再加上可以使用各種戰鬥錦囊來改變戰局，例如「狸貓換子」可以與對手交換武器、「挺身而出」可以換人上場代打、「昏昏欲睡」可以讓對手乖乖入夢……等等，玩家可是得時時注意戰局的變化，才能在單挑戰鬥中獲得勝利喔！



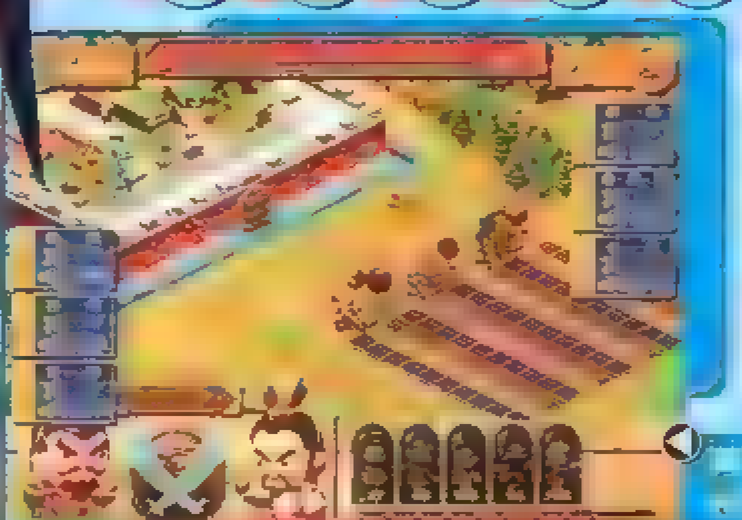
三軍齊力合作各種展現的

野戰依所在地形可分為陸戰、水戰、林戰，所以武將這三項地形適應的能力，將決定所率領的兵種數量，例如擅長水戰的將軍，其士兵將以善長水戰的弓箭手為主，遇到怕水的騎兵，當然就像切瓜一樣勢如破竹，所以將軍的屬性對勝負將有重大的影響。這次野戰允許玩家選擇運籌帷幄和衝鋒陷陣兩種對戰策略，如果你的主將是像諸葛亮這種智力型文官的話，那麼選擇運籌帷幄的戰略，可以在後方施放陷阱製造戰果；如果主將是像呂布這種猛將型的話，選擇衝鋒陷陣上場殺敵當然比較痛快林漓囉！



機關盡出烽火連天的

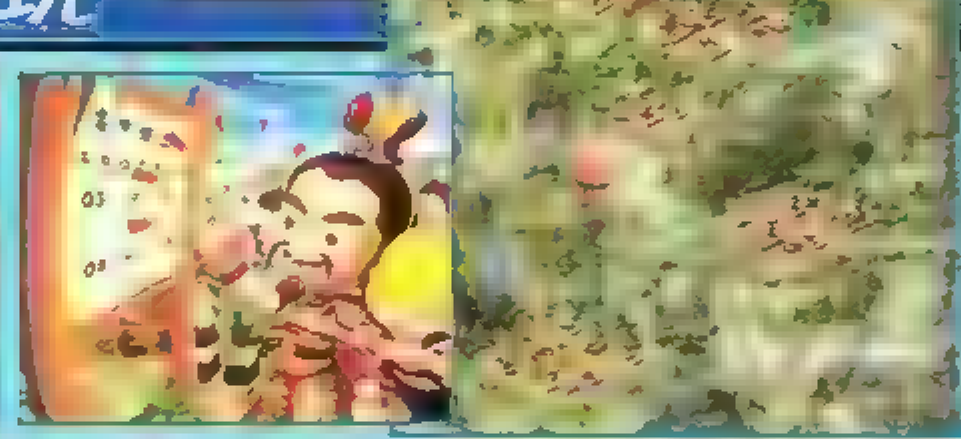
這次的攻城戰比前代困難些，因為攻方必須冒著箭雨先行軍至城下，才能開始攻城，所以攻城前必須謹慎規劃。其中機關車的威力及功能在本代大大提昇了，遊戲提供二十幾種攻城及守城機關，有增加行軍速度的風火輪、提高城池耐久度的固壘器、增加近戰破壞力的撞木、和增加遠距武器破壞力的轟天雷，只要能善用機關與戰鬥錦囊，它們所發揮的效果可是勝過千軍萬馬呢！



公共建物功能完全展現

當玩家在大地圖上行走時，除了城池之外，當然影響最大的就是遊戲中各種公共建物了！在富甲４中，公共建物的種類及功能，也都比前三代要豐富許多，以下我們就來看看這12種公共建物的功能及設計吧！



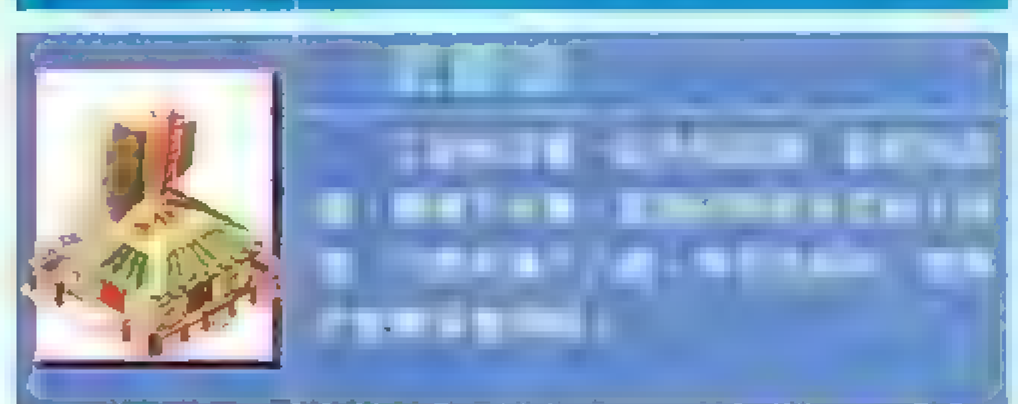








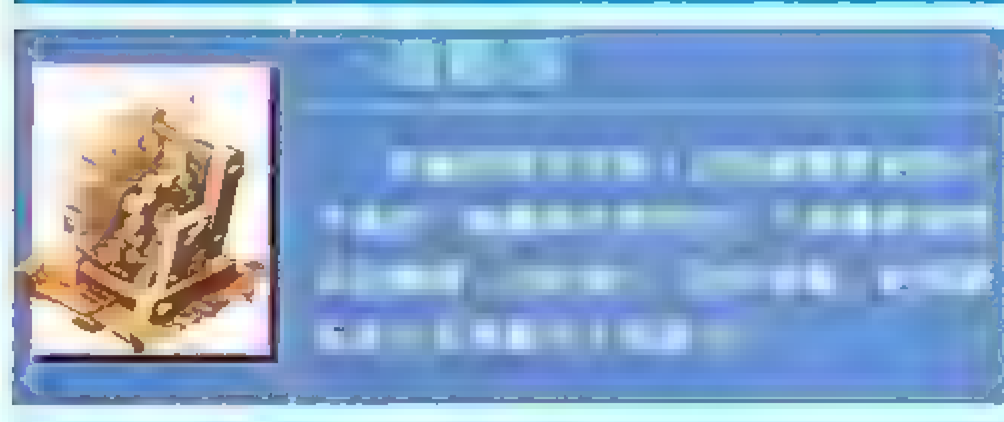




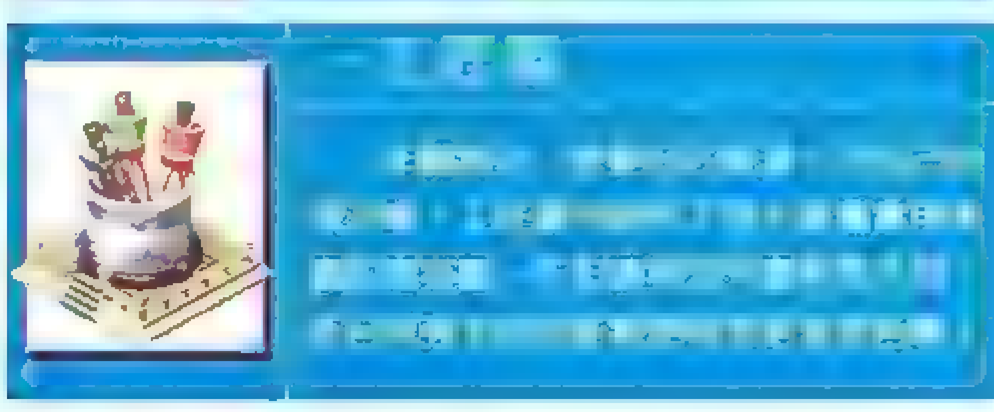










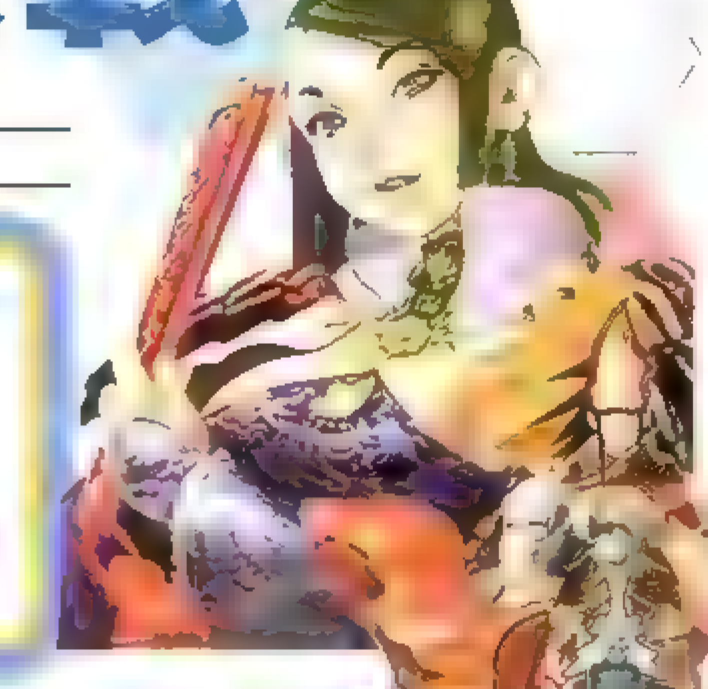






超武俠大戰

研發製造商 … 販售代理商 大宇資訊
遊戲類型 線上 … 租售模式 未定



「史克威爾-艾尼克斯」可說是專為華人市場量身打造的「超武俠大戰」，雖然緊密的進行中，不過對玩家們來說「超戰」所釋放出來的訊息不多，仍然充滿了神秘感。在中斷了一段時間之後，這一次小尼千辛萬苦之下，又拿到有關「超戰」攻城部分的資訊，現就趕快與國民們分享吧！



超武俠「攻城掠地」步驟大公開

「超武俠大戰」中的攻城戰可是遊戲中重要的一個環節，攻城的成敗可是關係著國家的命運，以及人民的生死啊，如此影響著遊戲行進步調的對戰，到底該用智取還是力敵呢，就讓我們來一窺究竟吧！

攻城步驟一

想在「超戰」中體驗驚險有趣的攻城戰，第一個步驟就一定要經過拜師，來決定你自己的歸屬，從各國人仁數與武俠之中找到自己嚮往的國家，然後選擇自己喜歡的武俠拜師，當你有了強大的第二國家後，你便可以在這跨越時空的國度中自由行走，只要被欺負絕對有人幫你撐著。



決定一下要拜哪位為師吧。

攻城步驟二

國家面臨強敵入侵時，為了國家利益而決議併吞他國時，這個時候唯一的辦法就只有號召國家各路精銳部隊來助陣了。各國家中可以無限制的組成多個部隊，宛如一個小公會般，當外敵來犯，只靠個人迎戰是沒有效益的，而自當各部隊集合在一起協力抵抗其他國家的侵略，對於自己國家在遊戲中的排名可是有大大的關係喔，所以攻城戰的第二步，便是要結合國家中所有的部隊，如此才能享受真正的攻城防衛戰。



攻城步驟三

普通的攻城戰，只要將對方的城池攻下後，便無任何的改變，只有城堡的擁有者不同罷了，但是在「超戰」中，便顛覆了這樣以往的慣例，加入了新穎的改變，隨著所佔領的領地不同，對於國家的貢獻也會有很大的影響。「超戰」中的各領地，共有3種隱藏特質，而這3種特質分別為「金」「力」「商」，手攻下數量的多寡，都會直接影響了國家的所有人民的生計，或是一統天下的野心。

「金」的特質，顧名思義就是直接影響國家人民所獲得的賞金，當擁有「金」特質城堡數較多，則國家人民的賞金就比其他國家多。「力」的特質，則是影響國家人民在人物的數值變化上，擁有「力」特質城堡數多，則同等級同職業的人物，自己國家的數值就是比其他人來的高來的好。「商」的特質，則是最特別的一種，擁有「商」特質城堡數多，則自己國家陣營中的商店，所販賣的物品，可全都是神兵利器，只要「商」特質領地越多，販賣的武器或道具就更豐富。但是當玩家在尚未攻下領地之前，是無法得知其隱藏的特質是什麼，只有當完全攻下的那一刻，才會非常明白。



《絕學》同時使用大絕招「呂董建瑯嬛」爆殺其他玩家！

攻城步驟四

神秘保衛隊

你一定煩惱過，當國家攻下領地後，如果無法時時刻刻的上線守護住辛苦取得的城池時，該如何是好呢？別擔心，在「超戰」中很貼心的為玩家解決了這個煩惱。只要攻下一個領地後，自己國家陣營內的城堡外圍，將會發現多出了一個防衛光圈，只要這個光圈存在，別的國家即使進入到你的陣營內也是無法立即攻破的，必須將你的領地一一佔領後，最後才可攻破陣營，進而達到併吞的野心。而在所佔領的領土上，當有外敵靠近塔門攻擊範圍時，敵人將會受到防衛NPC的攻擊，如果國家佔領的領地越多，則領地防衛隊的NPC也會越強大，也將更有效的防阻敵人的攻擊。只不過，防衛隊仍然不是萬能的，堅守國家的安全終究還是要靠玩家們彼此間的協力合作喔。



五輪流浪斬《宮本武藏》V.S 飛天靈幻兵《高麗》

攻城步驟五

盡力搶奪敵國領地、增加我國優勢

「超戰」中的領地，畢竟不是有辦法讓人人有糖吃的啊，如果在領地已被佔領了，該怎麼辦？國家的利益與人民的生計，又要怎麼處理呢？只靠著弱」的人民，要如何取得領地呢？「超戰」中最偉大的職業，就屬「超武俠」了，當玩家當上「超武俠」後，可不是就此天下太平而無所事事，力量越是強大的人，所負擔的責任就越重，所以擔負著國家重責大任的人就是「超武俠」。「超武俠」必須每天貢獻自己的愛國心而換取自己的優勢，而最快的貢獻方法，就是為自己國家打下大片的江山，當打下一塊領土時，不只「超武俠」自己的愛國心增加，就連國家的排名也會一躍而上，如此面對一統天下的野心，就指日可待了。



道術師以法術攻擊玩家

攻城步驟六

絕地反攻、奪回國家

當國家敵不過他人的攻擊而淪陷，人民變成亡國之民時，未來會如何呢？又應該怎麼做才可恢復昔日的繁華如果自己的國家遭到他人滅國時，系統可是會自動的通知全伺服器中的玩家喔，如此丟臉之事怎麼能讓它發生，而且被滅國的國家人民，其人物能力與所獲得的賞金、獎品，都會降低與減少，例如：自己的國家就算被他國佔領，等級也不會降低，不過，在被佔領之後，在武鬥場所獲得的經驗值以及獎金會比一般狀態還少，等級也會很難提升，存錢也會變得更加困難。這麼個損人不利己的狀況，只要一天不復國就必須一直承受著，而唯一解決的辦法，就是全力復國。而復國的辦法，就需要所有人民的幫忙，努力募集復國基金，當國家人民全力貢獻，讓復國基金達到可復國的數量時，國家便可復國，人民不再淪陷，就可以恢復到以往的繁榮日子。



《傳說紀》使用大絕招「美斷[illegible]」攻擊[illegible]

最終戰役

一統天下

攻城防衛戰的最終目的，當然就是實現統一全天下的野心啦，只要玩家依照著上面所描述的攻城步驟進行，加上國家人民能夠完全的通力合作，一起擊敗敵人奪得所有領土，那麼國家就一定會成為世界的強國，宇宙的統治者。不過玩家們或許會有一些疑問，當遊戲終有一天有人統一天下之後時，怎麼辦？遊戲就結束了嗎？關於這一點，據相關人員表示，目前研發小組還設計了許多的隱藏模式，所以絕對不會就這樣就讓遊戲結束了！不過，究竟隱藏模式是什麼呢？目前可是保持著絕對的神秘度喔！玩家想知道，大概只有全力投入遊戲，等到有一天真的統一全天下的時候，自然就會揭曉了啦！！



大家盡力殺敵吧

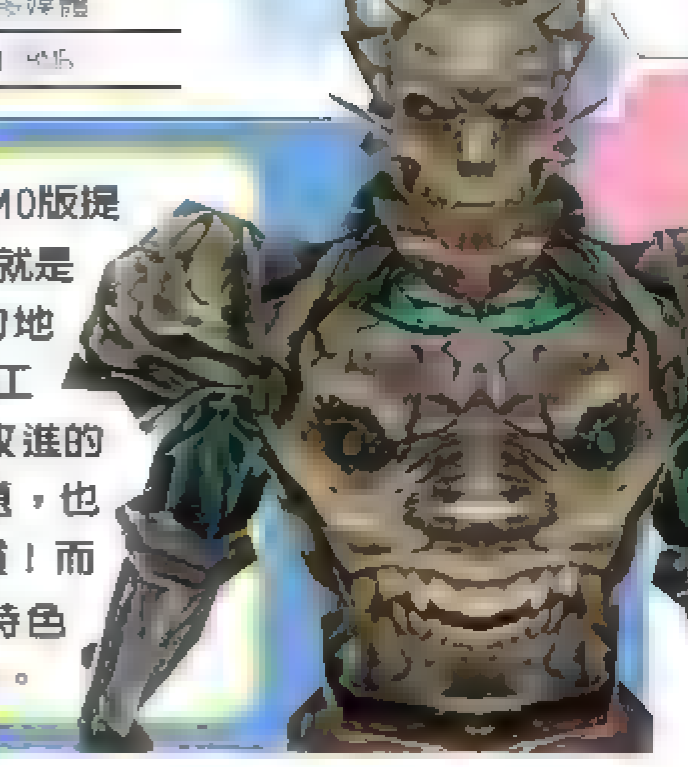


蕩神誌

研究製造所　戲魔師互動科技　販賣流通所　英特衛多媒體

遊戲類型：角色扮演　科技需求：P3

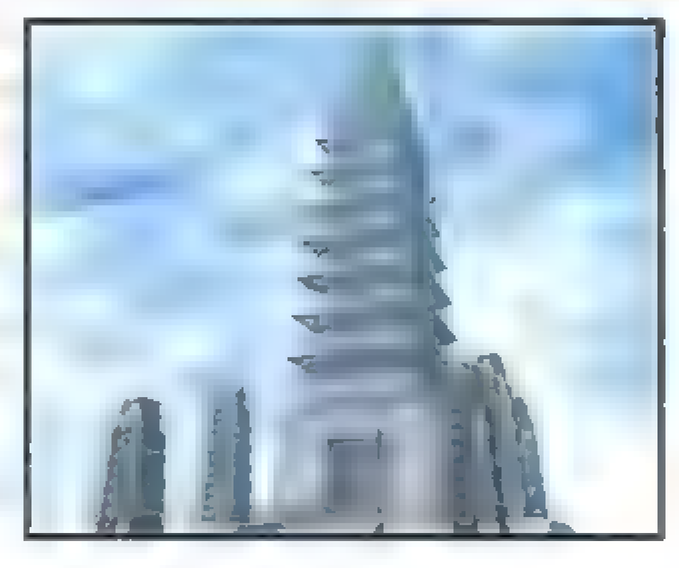
預定推出日　年　月



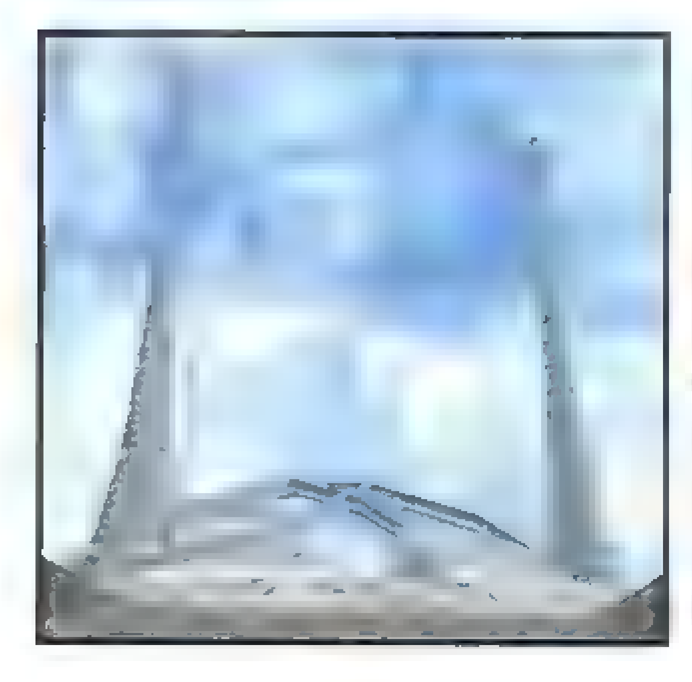
《蕩神誌》在去年十一月份時，已經釋出DEMO版提供玩家試玩，並舉辦百人試玩贈獎活動，目的就是要從一般國民反應中知道還有那些可以改善的地方。而這次活動國民提供了不少建議，戲魔師工坊小組都一一彙整紀錄，看看有哪些真的需要改進的地方，例如人物戰鬥時堆疊、鏡頭不流暢等問題，也都一一克服，為了就是提供玩家更好的遊戲品質！而在遊戲上市的前一刻，小藍將再次總結遊戲的特色報與喜愛《蕩神誌》的國民哦！^^趕緊看下去吧。

封神故事的另一章

盤古開天闢地後，鴻鈞創造萬物，女媧則依舊以捏陶土以為人，也就是「仙人」，而創造仙人時所殘留下的碎屑，就變成「妖」，但發現這樣創作太慢，故直接打碎以成「人類」，後來就成為新的住民，後來鴻鈞見人類破壞自己苦心所創造之萬物，因此也創造「軒轅族」來維護自己所創造的萬物，因此「軒轅族」變成世界的管理者，有召喚自然界的異能（之後因與一般人通婚，故能力退化，需有媒介才能發揮。）但仍有胎紋的特徵。



當時天地仍陷在一片混沌之中，天幕大開，連帶使整個世界災禍連連，女媧娘娘看見此狀，不由生起悲憫之心，使用畢身神力煉製補天石，以彌補天幕大洞，但神明也再無法下到凡間，雖然拯救了世人的生命，也使自己的法力消耗殆盡，但補天後仍多出一塊補天石落在凡間，連女媧均不曾注意，之後變成崑崙山浮在空中。



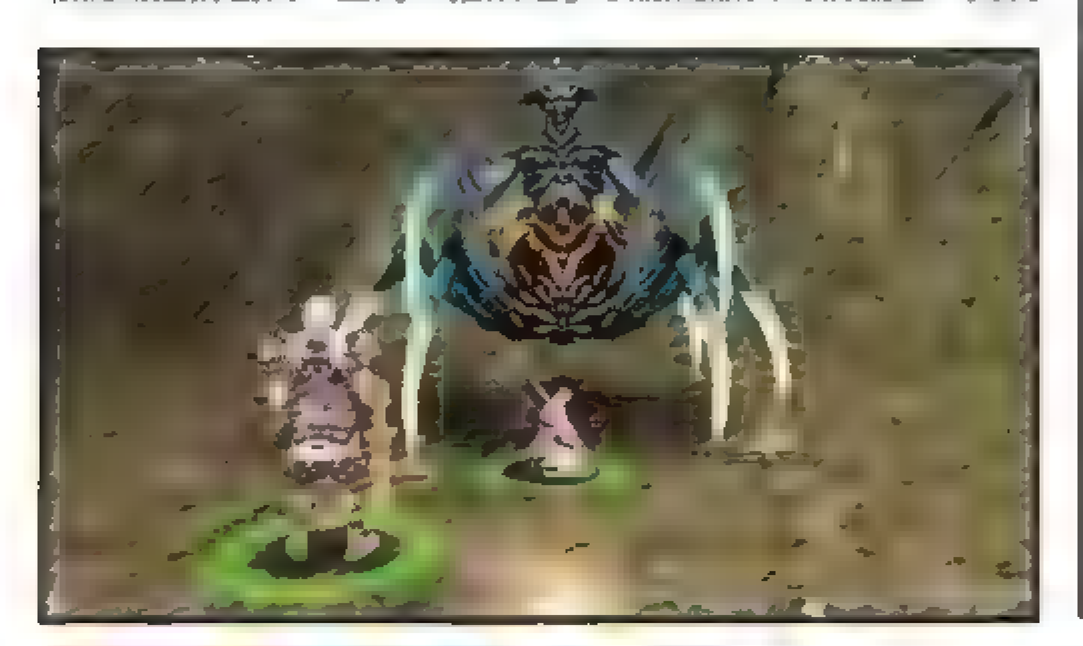
因仙、人、妖與軒轅族立場不同，所以雙方經常因對立而戰爭，但軒轅族本身有異能上的優勢，以及製作神器法寶的高度智慧，一直以來在生存資源的競爭中一直居於上風。此時弱勢的　方就會開始採取聯盟的方式來保障自己的生存。

到了黃帝時代，軒轅族在涿鹿一戰擊敗代表仙族的神農族，[illegible]族領袖蚩尤，取得了統治世界的地位，而當時還很弱小的人類只能隨波逐流，反而得到軒轅族的信任。到了舜帝時代，人類大臣鯀暗地組織人仙妖連盟，並計劃以洪水地震攻擊軒轅族統治中心，雖事跡洩漏遭軒轅族處死，但仍成功發動自然災害，造成當時文明的浩劫，大禹則繼續領導人仙妖合作，在各地發動叛亂。





戰爭一直持續了十九年，軒轅族在長期消耗下，終於節節敗退。軒轅大祭師在國難當頭之際，向天乞求鴻鈞大神相助，無奈天幕早閉，鴻鈞聽到卻無法降臨，除非設法由內破壞，故要軒轅族人在天地源始之處　也就是女媧煉時補天之地，軒轅族的聖地　建造封神台，以成為其降臨的地點，並依其囑咐製造神器兩柄，假以軒轅族祭師之手附與神力，一為「封神榜」做為傳送的動力，二為「招妖幡」以做為破天幕的鑰匙，另有第　件「太極圖」可以將天幕再度封閉，但使用神器需聚集足夠魂魄與能量，才能引導鴻鈞下凡相助，豈料戰局迅速難以收拾，軒轅族未及吸收靈魂完全啟動神器，人仙妖大軍已漫天遍野殺至，封神台反為軒轅族最後屠場，神器在亂軍中由族人英雄從密道攜出突圍，分別交由　人保管，之後為使神器能傳承下去，所以成為軒轅族中心信仰及重要使命，之後和其他倖存的族人藏身異族之中，軒轅族的事蹟連同神器漸為歷史所遺忘。



故事就從商朝末年，紂王暴戾無道、離心離德，在女媧廟中公然褻瀆女媧聖靈，並留下：

鳳鸞寶帳景非常，盡是泥金巧樣妝。
曲曲遠山飛翠色，翩翩舞袖映霞裳。
梨花帶雨爭嬌艷，芍藥籠煙騁媚妝。
但得妖嬈能舉動，取回長樂侍君王。

之大不敬的詩詞，引起女媧勃然大怒，派九尾狐狸精等三人準備顛覆商朝，軒轅族認為機不可失，也開始一連串的報復行動…故事從此開始…

上市前的遊戲特色詳剖

完全直覺式的操作介面

更強的隊員AI控制

而在以順暢性為前提的精神之下，遊戲中所有的選項都以直覺式設計。輔以最受玩家喜愛的旋轉式介面，可以簡易控制隊員AI與行動，並且有暫停的功能，讓玩家有充分喘息的時間，去調整自己與安排戰術。



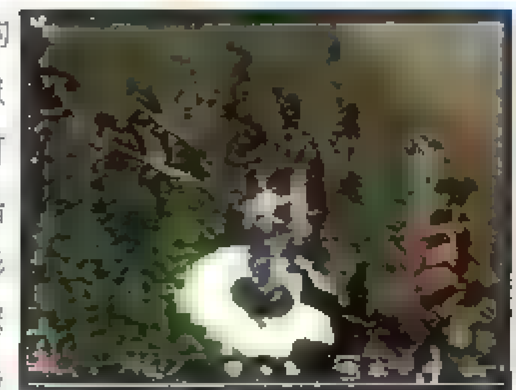
整合式快捷列功能

玩家不但可以將所有選單、視窗拖曳至自己順手習慣的特定位置，更能將常用的指令都能設定為熱鍵。玩家可以將法術、法寶、武器、道具放在此處，如此人性化的設計，不論移動、對話、戰鬥等等各項操作都不用一再重覆點選的動作，所有動作一氣呵成，讓玩家能夠毫不間斷的沈浸在冒險與劇情中。



超強的人工智慧設定

遊戲中提供了三種不同的人工智慧來方便你操作主角以外的其他隊員們，當然你也可以個別替這些夥伴下達各種指令，但是人工智慧可以一次影響所有的隊員，在戰鬥節奏緊張的狀況下，它可以更快速並且更有效率的提高玩家對自己團隊的掌控性。



自由攻擊

搜索範圍大，一旦敵人進入搜索半徑內AI將判定以最近的敵人為優先攻擊順序，一旦攻擊就不會轉換目標直到最初鎖定之目標死亡，沒有敵人時，將跟隨主角。

[illegible]

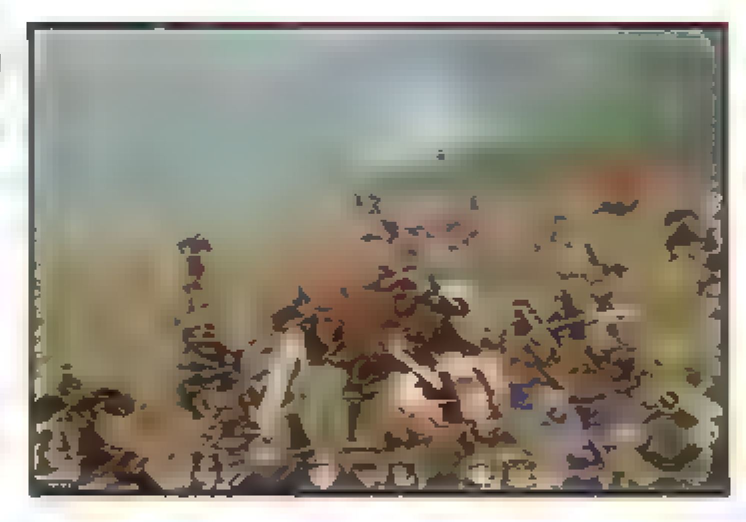
AI以防衛主控者為最優先考量，AI第一優先考慮的是絕不會離開主角半徑10公尺之外，當主角攻擊敵人時，AI將與操控者攻擊同一個目標。當主角並沒有攻擊任何人時AI將攻擊最接近主角的敵人。

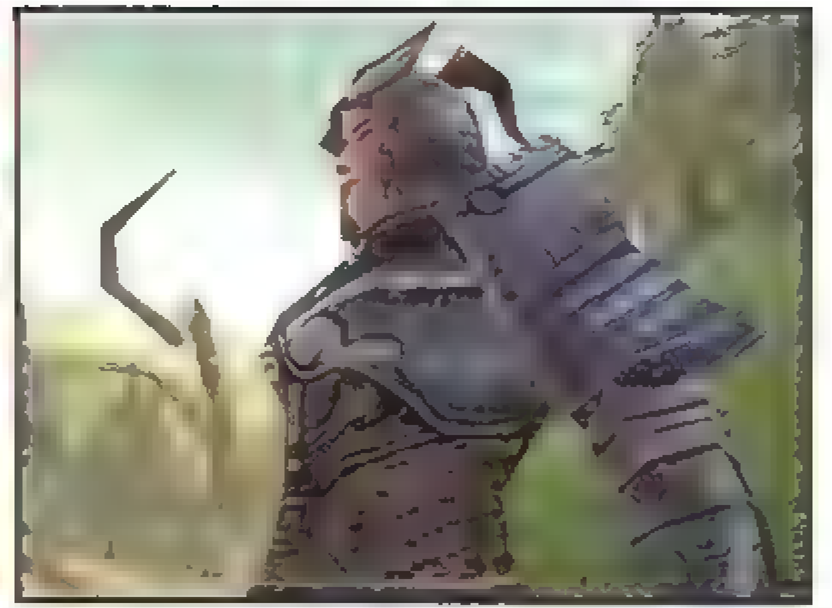
原地駐守

當下達指令時，AI將會在它當時的所在地原地停留，但是仍然有防禦半徑，原地駐守時，AI將不會主動出擊，若遭受敵人攻擊，將會以第一個攻擊AI的敵方為攻擊目標。一旦攻擊結束時，AI將會回到它的最初駐守點。

獨一無二的葫蘆系統

一般玩家一定會碰到一種現象，不斷練功的後遺症就是拿到一些雜七雜八的藥水，或許前期還有點作用，一到後面就形同廢物了。「葫蘆系統」就是針對這個缺點改良，將所有的補MP或HP的藥水整合放進葫蘆裡，就不會浪費辛苦打來的血瓶了。

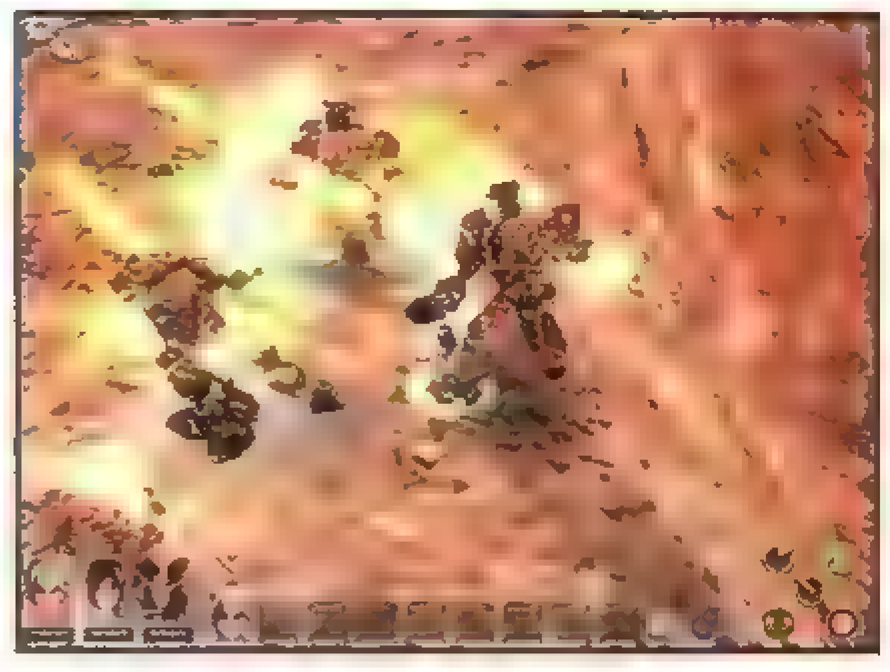




葫蘆藥瓶補血系統

當你的角色血量下降或是魔力用完時，你可以使用各種補血或是補充魔力的藥材來對該角色進行回復的工作。但是當戰事吃緊的時候你也許希望能夠用一個指令就能夠替全體隊員補血或是補充魔力，葫蘆系統提供了這樣的方便功能。你可以將你收集的藥材全部丟到葫蘆系統中（注意！葫蘆有最高容量上限，其最高容量且會因為你等級的提昇而不斷的擴充。）當你想要替所有隊員補充時，只要左擊葫蘆即可，系統會自動幫你的隊員們補充至全滿。一開始遊戲時兩瓶葫蘆直接是最滿的狀態，當你因為使用而消耗之後，只需要將道具欄內的補充藥材拖曳至葫蘆內就可以繼續使用這個系統。









[illegible]

全體補血，使用時左擊滑鼠，或是按快鍵即可作用

藍色葫蘆

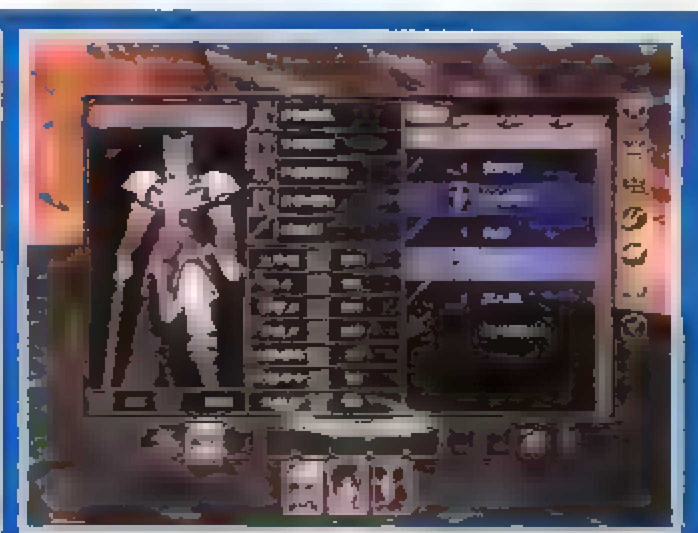
全體補魔力，使用時左擊滑鼠，或是按快鍵即可作用

紙娃娃武器裝備系統

《蕩神誌》另一個最大的特色就是紙娃娃武器裝備系統，不同於在其它市面上的RPG中，角色的服裝及武器永遠一套到底的陋習，《蕩神誌》中角色的武器和防具不但會依玩家所裝備的不同而改變，更會清楚顯示在角色的外觀上，讓遊戲樂趣大幅增加！此外，玩家更可以藉由殺掉魔王級的角色而得到他們手上的神兵利器，換句話說，當玩家覺得某魔王角色手上的傢伙看起來還不錯時，就可以進一步強奪並據為己有。遊戲中裝備欄的設定更是貼心，角色的裝備可以直接在介面中拖曳圖示更換，替換每一部份的裝備時，畫面上的人物就會立刻看裝，讓玩家馬上看到角色的外表。



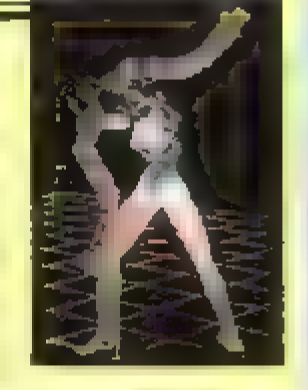






連續技與必殺技

每種武器都有連續技與必殺技～



武器技能一但提升至一定，將會由三連擊提升至四連擊，最高可以五連擊，每種連擊均有不同的殺傷範圍與加成作用，一旦練至高級技能，玩家將享受到一夫當關萬夫莫敵的快感囉。





每種武器都有必殺技

在一定的技能數與限制下將可以施展大規模的必殺絕招，技能值越高，所使用的必殺技威力越大。

限制一

角色必須先修習該武器類別的技能值達到可使用之必殺技以上，也就是該必殺技圖像亮起為止。

限制二

該角色手中必須持有此必殺技之武器種類方可使用該武器所賦予的必殺技。

限制三

使用必殺技也必須耗費魔力值，當角色的魔力值低於使用標準時，必殺技按鈕將會消失，直至魔力補足為止。



華麗法術的特色介紹

法術總共可分為六大項法術，金、木、水、火、土及死靈，每當人物使用該屬性之法術時，其技能點數就會慢慢的提靈。

除了主角之外，所有的夥伴所能學習的魔法是有限制的，並非每人都可使用每一種魔法，而每種法術都有屬性間的相生相剋，對於攻擊敵人方面，就必須針對對方屬性，將會達到事半功倍的效果，而主角則透過劇情逐步學會不同屬性之法術。

法術合體技

這是非常特殊的設定，著重於團隊的合作施法，給予敵人致命的一擊，當然，合體技不是隨便就能施展，必須在一定的範圍內，三個夥伴擁有相同屬性的法術，才可以施展驚天動地的合體技能，不過耗損的MP值也會相對增加。





武器技能全都錄

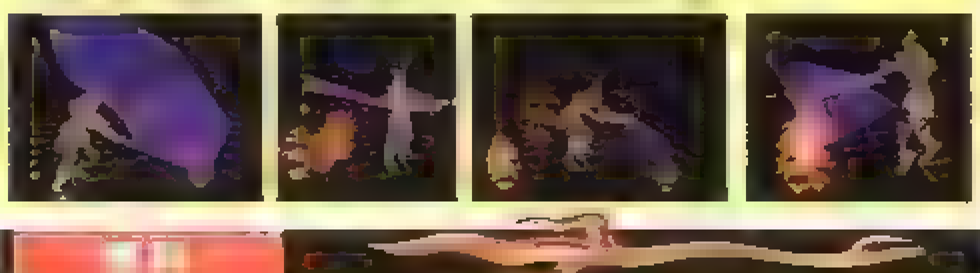
每個隊員依屬性之不同，將備有不同的武器技能，總共有單手短兵、雙手短兵、重劍、長兵及弓箭五大項。主角雖為全能型，但全靠玩家練好修練武器技能，當然，你也可以全部都練，但會顧此失彼，每樣都會卻都不強。而夥伴都是帶著一身好武藝，就看你如何好好運用他武器的特性了。



攻擊頻率最快，但殺傷力第二，攻擊範圍最小。

攻擊頻率第二，殺傷力最小，攻擊範圍第三。

攻擊頻率最慢，殺傷力最大，攻擊範圍第二。



攻擊頻率第三，殺傷力第二，攻擊範圍最大。

所以各有各的特色，也絕對有其優勢，適合的戰場就因對方屬性去編配，才能達到克敵制勝的關鍵。

女人要有錢

研究製造所：酷奇思/發量仙人　　販賣流通所：未定
遊戲類型：益智　　科技需求：未定



預定推出日 年 2 月

看過上一期小尼的初步報導之後，國民們是不是相當期待這次的內容呢？這次蕾蕾將更完整的介紹《女人要有錢》的遊戲畫面、內容及功能等，讓國民們在接觸此款遊戲前，能有萬全的認識，好在遊戲中大展身手，並體驗遊戲所帶來的樂趣哦！

女人向錢走 格子王國大披露

看到了沒！這些舖滿一地、個個晶瑩剔透像果凍般的，有沒有想要拿起來啃一口……，喂喂！可別搞不清楚狀況囉，這可不是拿來吃的唷，在《女人要有錢》裡，為了讓玩家們更清楚了解這些格子的作用，貼心的製作小組特地為玩家們分門別類且設計了一系列可愛的造型，現在讓我們一起來了解琳瑯滿目的格子王國吧！

土地



想要蓋一間「愛的小屋」，那就趕快來到「土地格」，這裡是可以買土地和蓋房屋的，有一點要先提醒你一下，若是沒有先買好土地可是無法直接蓋成房子的唷！

戰鬥

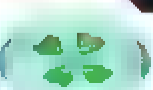
這裡可是讓玩家賺錢的大好機會喔，不管出現哪一種怪ㄎㄚ，只要憑著美少女神奇的力量將他們通通掃光，錢錢就進口袋了，而且還會隨機掉出寶石或食物喔！

命運



可別小看這一小格，這裡的時事都將隨機出現，足以左右你的命運，想要活在天堂或地獄可不是你能決定的，奉勸各位玩家們，平時多燒香拜佛做做好事吧！

公園



公園林木蔥蔥、綠草茵茵，於塵囂中見天然情趣，累了就歇歇腳，好好放鬆一下吧，不過難保不會有人悶不吭聲地突然在你後面偷偷放顆炸彈喔嘉！刺激吧！

武器店

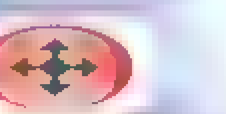


美少女專用的獨門武器要走到武器店的格子裡才買得到喔，皮鞭、香水、鑽石還有過期的奶油蛋糕等，這些琳瑯滿目的商品，玩家可得放亮眼，精心挑選一番哦！

美食街

低卡路里、吃了不發胖的美食這裡有的是，不怕美眉們吃，就怕吃太多撐到爆，露出小肚肚可會破壞形象哦，而這裡的食物都是限量的，買完了下次請早吧！

轉向



「向左走、向右走」，當你走到分岔路正憂愁不知該往哪裡走的時候，就依照自己的直覺吧，不論好或壞總是自己的抉擇，要注意的是，選擇了就不能回頭了哦！

捷運



偷個閒搭捷運去趴趴走吧！順便一覽地下商城之風光，好寶寶要排隊唷，捷運大哥可是很忙的沒辦法讓玩家半路攔車喔，玩家可要剛好走到捷運站才能坐車唷。

遊戲場



噹啷噹啷…聽到這樣的聲音是不是手也開始癢了呢，進來玩玩拉霸賭賭運氣吧，贏錢也就罷了，可別把身上的現金輸光光，否則走不出去那就只好留下來洗碗囉！

醫院



不管是來此捐血或當志工，除了表現愛心外，也能得到一定的報酬哦！不過當玩家運氣很背時，也會因吃河豚中毒、整形失敗、染上花柳病等，而來這裡報到喔。

餐館



有為的青年、會發奮上的美少女，別整天好吃懶做歐，來「美味之家」訓練自己的行動力兼掙錢吧！要多踩餐館格子來努力賺錢喔！表現優良老闆還會加薪哦！

卡牌館



想把對手的房屋佔為己有嗎？想強奪對手的錢錢嗎？那就趕快踩到此格吧！這裡會有你想要的卡牌喔，不過，必須先打敗敵人取得寶石，才能用寶石換取卡牌哦！

欺敵保命妙用多 卡牌一覽無遺

每次進去卡牌館所販賣的卡牌每次都不一樣，所以見到好用的卡牌記得準備好足夠的寶石來更換，不然下次進去沒得換老闆只好跟你say sorry囉，「以物易物」同樣的也可以用手中卡牌換取寶石，不過得計算折舊喔，所以當玩家用身上的卡牌換回寶石的時候，所換到的寶石數量會比原先拿去購買的寶石數量減半喔。

商店卡片一覽表

卡片圖案	卡片名稱	卡片性質	卡片內容
	道路施工	攻擊卡	嘿嘿～小心喔！人家都在道路施工喔！就繞道而行吧，不要硬闖過去，不然是會送到醫院躺三天的。
	抹黑手銬	攻擊卡	冤枉啊！大人…嗚嗚細哇台耶！嗚…真糟！小心別莫名奇妙被抓進去關三天。
	急凍人	攻擊卡	被攻擊到的人會遊戲一回合無法行動，當他人走到你的土地也不用付過路費。
	搖頭音樂	攻擊卡	好吵！魔音穿腦啊，快受不了……被攻擊到的對手會減少氣質200。
	臭蟲	攻擊卡	果然好臭！不愧是臭蟲，會使受害者減少魅力200。
	驚嚇	攻擊卡	好害怕啊…嚇死我了，此卡會造成受害者減少體談200。
	傻瓜呆	攻擊卡	誰？是誰？是誰讓我變小呆瓜了，此卡會造成受害者減少智慧200。
	黑函	攻擊卡	謠言止於智者，此卡會造成受害者減少聲望200。
	縱火狂	攻擊卡	小心！送你一根火柴棒、一桶汽油把你房子燒了。
	超級路霸	攻擊卡	路霸！拍謝我是超級路霸，哈…哈…，小心我把你的土地、建築佔為己有喔。
	金光黨	攻擊卡	嗚…走在路上迷迷糊糊就不見了三張卡牌，我遇到金光黨了啦。
	駭客	攻擊卡	駭客！駭客！真是的好謙喔…被人家盜領存款30%了啦！，人家辛辛苦苦存的錢一夜之間就……嗚……。
	徵稅員	攻擊卡	真倒楣！我又沒逃漏稅為何要徵收我30%的現金啊…。
	第三隻手	攻擊卡	吼…一出門就遇到扒手，被扒了30%寶石，唉…巫吉ㄕㄨㄟ。
	VIP招待卷	輔助卡	喔耶～！人家送的招待卷耶可以免費去遊樂場一次，真好！，喂～你搞錯喔！是要寶石換的耶。
	清除大隊	輔助卡	你好！我是清道夫專門清除路上自己、對手所放之攻擊物。
	美味之家	輔助卡	呵呵！有人給我一張聘書可以前往餐廳打工，可以去賺外快喔！
	營建隊	輔助卡	嗯！好用的一張卡，可以幫自己房屋好好升級一次。
	重複	輔助卡	呼…！原地休息一下，使用此張片牌可以原地停留一次。
	淨化	輔助卡	天靈靈、地靈靈…敵！，此卡牌可以去除身上所跟隨的特殊道具。
	分享	輔助卡	嘿嘿…好東西要跟好朋友分享，把附在對手身上的特殊道具搶為附在自己身上。
	割愛	輔助卡	好吧，我忍痛割愛好了，我把附在我身上的特殊道具給你。
	出院證明	輔助卡	耶！我可以出院囉…，擁有此張卡牌可以提早出院囉。
	人權宣言	輔助卡	抗議！抗議！我是被冤枉的，請還我清白啦，我要上訴……，擁有此卡牌可免受牢獄之災。
	戰帖	輔助卡	接著…咻，原來是戰書。使用此張卡牌可以要求對手與你戰鬥。

姊妹們連線拼經濟 帥哥們訂做完美情人

《女人要有錢》大富翁擁有單機單人、單機多人以及區網連線等多種遊戲模式供玩家選擇。如果你是單身夜貓族，可選擇單人模式在遊戲中悉心培養心中的完美情人，可看著天真活潑的少女，天天長大，且成長蛻變轉職成各形各色的NPC哦！一路走來唯一不變的就是玩家初始所選的人物頭髮顏色，換言之，如果有兩個玩家同時升級為同一職業，雖然服裝造型一樣但是頭髮依然可以思於原色的區分，玩家不用擔心會忘了我是誰喔。

好好考慮自己未來的職業吧！

七彩球球轉阿轉 轉出我的一片天



▲快來試試手氣吧！

《女人要有錢》突破傳統大富翁擲骰子的方式，改用現在最新、最熱門、最广大的樂透彩的開獎方式──「彩球機」，在《女人要有錢》遊戲中就是多了這種玩遊戲兼猜運氣的樂趣。只要輪到我方玩家進行遊戲，彩球機就會自動出現，內有12顆可愛彩球，分別表示1～12步，當啟動彩球機時內部的彩球便會開始跳動，系統便會隨機挑選一顆彩球送到出球口，此時出現的彩球號碼就決定玩家走格子的步數，完全不需要動腦思考有目又結合流行哦。

SENG車全程追蹤 新聞現場快報

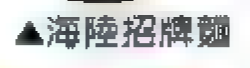


在新聞小視窗中可得知所有正發生的事情哦！

新聞快報！…新聞快報！…王xx在忠孝東路某家俱樂部中因與某知名酒店小姐周姓女子，發生「一夜情」中鏢染上「菜花」，目前正在住院治療中。哇勒這是…這是怎麼一回事啊，太勁暴了！沒錯，別太驚訝，在遊戲中當玩家踩到事件或遭受他人攻擊、陷害時…，其他玩家可以從新聞小視窗中得知對手的消息，而如果當玩家只顧著整理自己的裝備、道具，忘了擲骰子時，新聞小視窗就會出現訊息提醒你，並且告知其它玩家現在應該輪到誰擲骰子。而玩家無論是購買「土地」、「戰鬥」、「交易中」、「轉職成功」，甚至「破產」，小視窗都會將此訊息公開喔，所玩家們可別隨便做壞事，不然全部都會被當成新聞般的公播出來喔。

掌廚美味之家 烹調美味食品

遊戲中的「美味之家」餐館可是八點檔戲劇中的靈魂呦~當玩家來到「美味之家」打工，可是要扮演廚師的角色唷。遊戲時間設定120秒，玩家在時間內完成客人所點的菜，菜單表上會隨機出現客人所點的菜名及所要配的食材，玩家要依照菜單表上的提示去配放食料，玩家必需把食材放入碗中，如果放錯食材，就會在該食材上打X，如果連續放錯兩次，此碗就泡湯囉…，如果完全放對後就完成一碗麵了，此碗麵就可以送出去給客人吃囉…。例如：菜單上出現「海陸招牌麵」：鮮蝦、豬腳、小白菜、雞蛋、香菇、芝麻，玩家就必需按照菜單表上的提示去把這些食材找出來，要設定的時間內完成。

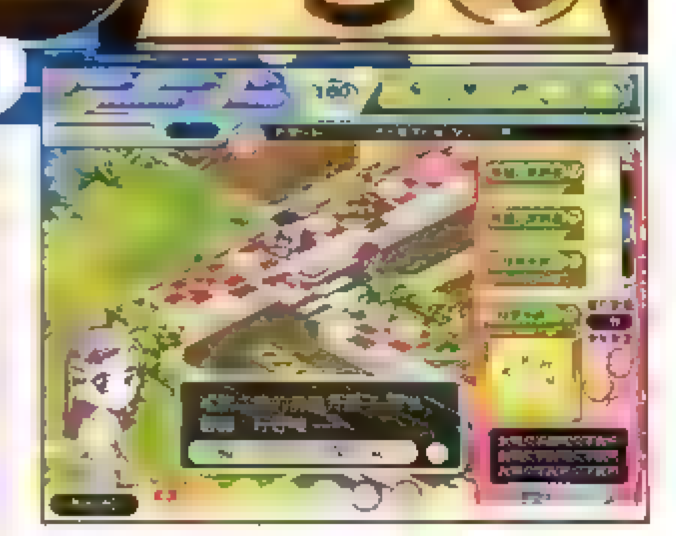


▲海陸招牌麵



▲牛肉麵

▶鮮蝦麵



嗆聲聊天室 等你來嗆聲



在《女人要有錢》遊戲中加入「聊天室」功能，讓玩家可以一邊玩遊戲一邊聊天唷，不過，此功能只有「區網模式」才能使用唷。區網模式中，玩家可以在遊戲中相互聊聊天、打打屁、說是非、聊八卦唷，東家長、西家短的…，若是有人攻擊你，你還可請求支援，CALL人幫你把他給修理一頓，讓他提早GAME OVER！當有人玩到忘了輪到他擲骰子時還可以催促他趕快哦…，你也可以向玩家「嗆聲」…請他走在路上時要小心點，不然隨時會遭受突如其來的攻擊，例如，將你土地、建築佔為己有、讓你入獄一天…等等。

▲一邊進行遊戲，還可一邊與玩家聊天哦。

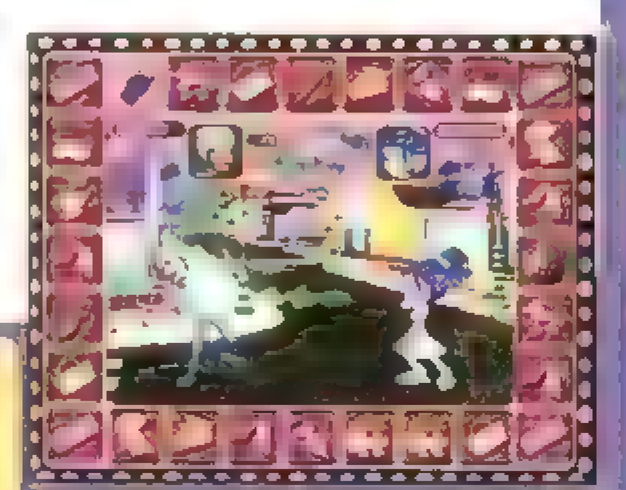
戰鬥系統大公開

非常話題非常敵人首度登場

戰鬥敵人分別是最具國際話題的賓拉登、全球名人的剋星——狗仔隊、美少女的公敵——變態色狼、愛搭訕的痞子男、蟑螂小強，也有一些可愛系的敵人——蛋糕超人、小精靈、109辣妹……..等等，都是生活中熟悉的名稱喔！這些敵人各有各家的獨門武器：ak47步槍、相機，v8、火箭筒、口紅、粉餅……樣樣古怪而難擺平，玩家的武器更不是省油的燈：調教皮鞭、寵愛鑽石、粉紅貴賓狗、電擊棒、臭鴨蛋、肚兜、天蠶斗蓬………等等，武器、防具、法器…各顯神通定能攻無不克全身而退。

拉斯維加斯休閒風戰鬥輪盤系統

遊戲中採回合制戰鬥，戰鬥模式也非常的休閒而易上手，戰鬥介面周圍有一個28格的戰鬥輪盤，玩家可按下滑鼠左鍵或者點「開始」icon輪盤就開始轉動，並由快而慢隨機停止在其中一個格位，該格位的戰鬥道具就會發動攻擊，所以同一場戰鬥中，玩家每次攻擊的武器與招式有可能都不一樣。不過，只要玩家收集購買到各種強力武器與防具，就趕緊掛上戰鬥輪盤，雖然武器是亂數排列，但戰鬥輪盤中的武器戰力越強，玩家的攻擊力就越強悍。另外，敵人會隨遊戲時間的增長而越來越強，不會升級的玩家，只好常常去光顧武器店收購最新最強的武器囉。而戰敗的玩家將被扣除戰鬥輪盤1/4的戰鬥道具，以降低玩家的戰力。



▲快使出絕招打敗敵人吧！

主題美食登場補充戰力

一番激戰之後補血是一定要的，玩家可以到美食館去大肆收購美食來補血，每個階段開放的食物都不盡相同，大體上而言遊戲時間越長開放的食物就越補喔，例如一開始開放的都是一些零食類的：棒棒糖、冰淇淋、草莓聖代、玫瑰花茶之類的吃不飽餓不死的那些美食，到了後期開放：炸蝦定食、火雞大餐……盡是飽到撐的大餐，甚至於還有一些超強神秘補品不是有錢就買的到的喔！



玩家可利用的武器也有許多種哦！

布丁

火雞大餐

炸蝦定食



▲吃頓大餐再出發吧！

卡哇依的遊戲介面



此處是顯示玩家的資料，包括玩家的現金、銀行存款、不動產、體力、玩家擁有寶石數量、信用卡資料包括刷卡金額上限及目前已刷了多少金額及遊戲時間。

如果玩家的五大參數值達到轉職的標準，此ICON會發光提示玩家可以轉職，點此進入，會顯示轉職表介面。

主角的大頭照及名字，主角的大頭照會隨著玩家在遊戲中的變化而做出各種不同的表情喔。

玩家的五大參數「智慧、魅力、體質、氣質、膽識」，玩家的五大參數關係到玩家是否可以轉職。

「新聞小視窗」，顯示玩家在遊戲中目前發生狀況資料，提供給其他玩家了解。

顯示參與遊戲之主角目前所在位置，能得知人物的名字，還可檢視其目前在遊戲地圖中的所在及遊戲情況。

聊天、轉職、查詢、背包、卡牌、系統、地圖等等功能。





東方傳說Online

研究製造所 中華網龍　販賣代理所 智冠科技

遊戲類型 多人線上角色扮演　[illegible]


預定推出日 [illegible]年 2月

看過之前的報導之後，國民們對《東方傳說ONLINE》已經有很深刻的認識了！在東方中最吸引人注目的就是種類繁多的技能，其中加以排列組合的變化，可說讓每一個玩家都會有不同的技能特色。當玩家是新手時，如何配點將是一大學問，本期我們就帶大家來看看，初入東方時，屬性配點應該要如何的運用。

屬性欄完全解說

屬性欄ICON在東方主介面左下角第一個，很清楚地可以分類為以下幾個區塊，茲分述如下。

1 個人名號

(1) 姓名
(2) 暱稱
(3) 頭銜
(4) 配偶

2 個人等級

(1) 等級
(2) 經驗值

3 個人屬性

(1) 生命力
(2) 法力
(3) 內力

4 PK戰鬥專用

(1) PK勝場

和玩家PK之後的勝場數字，會取得戰鬥積分。

(2) PK敗場：

和玩家PK之後的敗場數字，會扣減戰鬥積分。

(3) 戰鬥積分：

累計的戰鬥積分會有許多用途。

5 屬性配點專用

[illegible]

玩家每昇一級會獲得20點的技能點數，經由解任務等等的途徑也會取得技能點數。

[illegible]性點數

每昇一級會取得屬性點數2點，玩家可累計點數加在想要昇的屬性上！

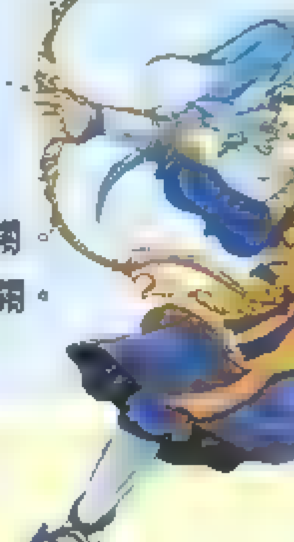
[illegible] 基本點數為5點，會影響的變數除了物理攻擊的威力之外，還與命中率、玩家負重有關。

[illegible]力：基本點數為5點，和法術攻擊的威力有關。

[illegible] 基本點數為5點，和角色攻擊速度、防禦力、命中率有關。

[illegible] 基本點數為5點，和角色升級之後的HP、MP、FP上限有關。

[illegible] 基本點數為5點，和攻擊的命中率直接相關。



6 其他屬性

(1) 命中率：

會隨著裝備高等武器或是經由配點而提昇，數值越高玩家的MISS率越低。

(2) 傷害力：

會隨著裝備高等武器或是經由配點而提昇，數值越高玩家打怪的威力越強。

(3) 遠距命中率：

會隨著裝備高等武器或是經由配點而提昇，數值越高玩家使用弓箭的命中率越高

(4) 防護等級：

比較特別的是，玩家防護等級越低，防護效果越好，數值為負的效果更高！

(5) 抗魔法攻擊屬性：

只有武防裝備才會附加的屬性，可抵禦魔法攻擊，數值越高越好。

(6) 抗物理攻擊屬性：

只有武防裝備才會附加的屬性，可抵禦物理攻擊，數值越高越好。

(7) 抗毒屬性：

只有武防裝備才會附加的屬性，可抵禦施毒攻擊，數值越高越好。



新手屬性配點 五大類型

介紹完屬性欄的部分，接下來就要好好介紹一下玩家究竟要如何配點最為適當，以下就一個新手(10級之內)的玩家為例，稍微介紹一下配點的戰略！



1 [illegible]力[illegible]上[illegible]

(1)關鍵配點屬性：力量、機敏、運氣

(2)類型說明：這一型的玩家最大的特色就是物理攻擊威力超強，使用物理性技能練功時，更會有加成的效果。建議新手玩家每配3次力量，要多配機敏和運氣各1次，這樣玩家到10級左右時，可以獲得19點的力量，再搭配8點的機敏、8點的運氣，練功的速度絕對不是蓋的！！

(3)列表說明：玩家每昇一級都會獲得屬性點數2點，不過所有的屬性每配一次點數，下次還要再增加點數時，所需的點數均會有所變化，因此整理成下表供玩家參考：

配點所需點數	1	2	2	3	3	3	4	4	4	4
力量配點	5+1	6+2	8+2	10	10+3	13	13+3	16+3	19	19
機敏配點	5	5	5+1	6	6	6	6	6	6+2	8
運氣配點	5	5	5	5+1	6	6	6	6	6	6+2
剩餘點數	1	1	0	1	0	2	1	0	0	0

2 法力至上型

(1)關鍵配點屬性：智力、機敏、運氣

(2)類型說明：這一型的玩家使用法術起來可說是毀天滅地，所向無敵，配點的重點在於智力，不過由於法術的命中率原就不低，所以可以配4次智力，加2次機敏和1次運氣即可。脫離新手階段之後，11級的法術系玩家可以拿到足足23點智力、8點機敏及6點運氣，有志於此的玩家配配看，這樣的威力究竟有多少，請玩家自行體會吧！！

(3)列表說明：玩家每昇一級都會獲得屬性點數2點，不過所有的屬性每配一次點數，下次玩家每昇一級都會獲得屬性點數2點，不過所有的屬性每配一次點數，下次還要再增加點數時，所需的點數均會有所變化，因此整理成下表供玩家參考：

1~10級配點總點數 20點										
配點所需點數	1	2	2	3	3	3	4	4	4	4
智力配點	5+1	6+2	8+2	10+3	13	13	13	13+3	16+3	19
機敏配點	5	5	5	5	5+1	6+2	8	8	8	8
運氣配點	5	5	5	5	5	5+1	6	6	6	6
剩餘點數	1	1	0	0	1	0	2	1	0	2

3 快速攻擊型

(1)關鍵配點屬性：機敏、運氣

(2)類型說明：致力於準確而快速的攻擊，此類玩家配點的訣竅就在於機敏與運氣，機敏增加攻擊速度，而運氣提昇命中率，建議配點的比例是配一次機敏就可以配一次運氣，到11級左右玩家會各有16點的機敏與運氣，擁有如此這般的身手，若能在技能這方面多加練習的話，快速升級絕非難事！

(3)列表說明：玩家每昇一級都會獲得屬性點數2點，不過所有的屬性每配一次點數，下次還要再增加點數時，所需的點數均會有所變化，因此整理成下表供玩家參考：

20點										
配點所需點數	1	2	2	3	3	3	4	4	4	4
機敏配點	5+1	6+2	8	8+2	10	10	10+3	13	13	13+3
運氣配點	5+1	6	6+2	8	8+2	10	10	10+3	13	13
剩餘點數	0	0	5	0	0	2	1	0	2	1

4 皮厚血牛型

(1)關鍵配點屬性：根骨、運氣

(2)類型說明：若想要從頭開始紮根，選擇做皮厚的血牛是不錯的選擇，畢竟先累積自己的屬性籌碼，將HP、MP、FP的上限調高之後，日後面對多困難的敵人都有力拼的可能！配點重點在根骨，可以每配2次根骨，搭配1次運氣，這樣才不會每次都打不到，白白浪費加到的血喔！10級之後玩家的根骨值將到19點，運氣值也有10點，已經具備了血牛的雛型囉！

(3)列表說明：玩家每昇一級都會獲得屬性點數2點，不過所有的屬性每配一次點數，下次還要再增加點數時，所需的點數均會有所變化，因此整理成下表供玩家參考：

配點所需點數	1	2	2	3	3	3	4	4	4	4
根骨配點	5+1	6+2	8+2	10	10+3	13	13+3	16	16+3	19
運氣配點	5	5+1	6	6	6	6+2	8	8	8	8+2
剩餘點數	1	0	0	2	1	1	0	2	1	1

5 攻守兼備型

(1)關鍵配點屬性：力量、機敏、根骨、運氣

(2)類型說明：想要力求平衡，穩紮穩打的玩家，攻守兼備型的配點方式或許可以讓玩家在初期練功時，不會遭遇太大的阻礙，屬性的比例大約是力量配2次、機敏配2次、根骨與運氣各配1次。玩家練到10級後，便會擁有13點力量、10點機敏、8點根骨及運氣。

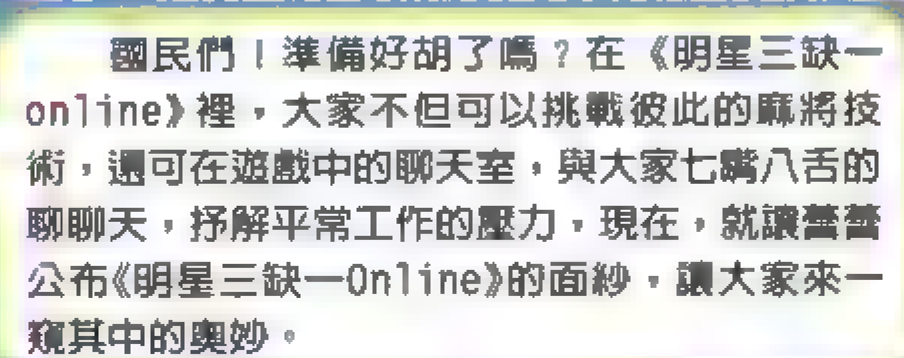
(3)列表說明：玩家每昇一級都會獲得屬性點數2點，不過所有的屬性每配一次點數，下次還要再增加點數時，所需的點數均會有所變化，因此整理成下表供玩家參考：

配點所需點數	1	2	2	3	3	3	4	4	4	4
力量配點	5+1	6+2	8	8	8+2	10	10	10	10	10+3
機敏配點	5+1	6	6+2	8	8	8+2	10	10	10	10
根骨配點	5	5	5	5+1	6	6	6+2	8	8	8
運氣配點	5	5	5	5+1	6	6	6	6+2	8	8
剩餘點數	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1

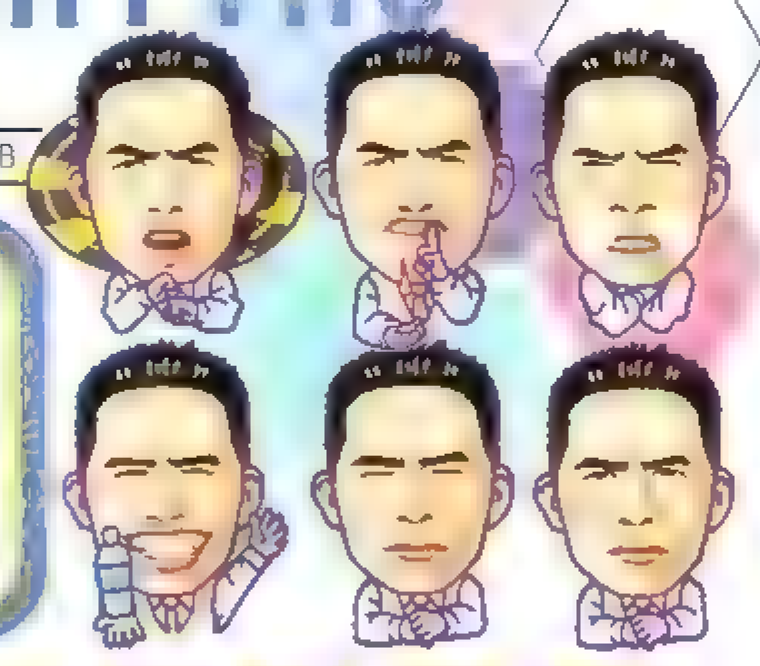
明星三缺一Online

▶研究製造所：鈊象　▶販售流通所：智冠
▶遊戲類型：線上益智　▶科技需求：Pentium350、64MB

預定推出日 年 2 月



國民們！準備好胡了嗎？在《明星三缺一online》裡，大家不但可以挑戰彼此的麻將技術，還可在遊戲中的聊天室，與大家七嘴八舌的聊聊天，抒解平常工作的壓力，現在，就讓舊舊公布《明星三缺一Online》的面紗，讓大家來一窺其中的奧妙。



簡潔有勁的遊戲大廳



看！這個遊戲大廳是不是讓人一目瞭然呢？

這就是《明星三缺一Online》遊戲的主畫面，怎麼樣？比起時下的其他遊戲，這款遊戲可是在大廳部分就先聲奪人喔！整個畫面設計的相當簡潔，玩家可以很容易從畫面點選自己要參加的部分，管理自己的資料也相當簡單，明顯的標示出目前遊戲中自己的角色有哪些財產與級數，相信不管幾歲，大人小孩都可以很方便的使用，接下來，就來介紹遊戲中的一些選項與可玩的部分。

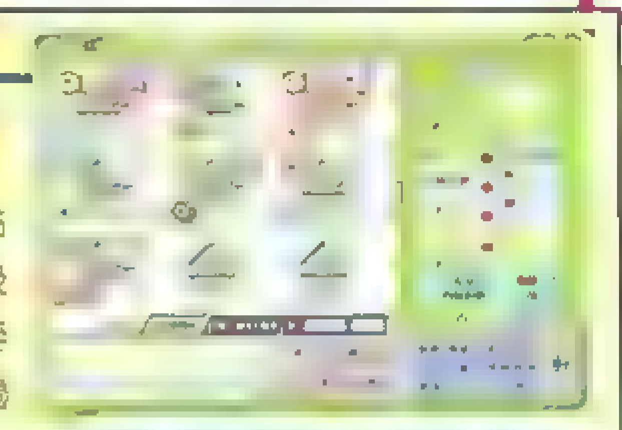
免費試玩區



先來試玩看看吧！

知彼知己，百戰百勝

簡單明瞭的開桌設定



在這裡將所有設定一次搞定吧！

這就是《明星三缺一Online》的開桌畫面，不過那些人頭是暫時的，擔任桌長的可以決定右邊的各個數值，包含開局的名稱、密碼、台數及出牌秒數，至於圈數，就看玩家想打幾圈囉！至於觀局方面，若是不喜歡被看，可以取消，不過若自認牌技好，也可以讓人見習一下，呵呵！

新手練功區



先來觀察其它玩家的實力吧！

這裏主要是針對新手設定的教學區域，將來可能會出現明星教學或是一些針對新手特殊的設定，畢竟要讓一位新手熟悉，可是需要花不少的功夫的，這區設定的意義，在於讓新手玩家可以很快的融入《明星三缺一》的世界中，而且能很快的與眾家麻將友打成一片，在這邊，玩家可以看出製作小組所花的巧思喔！

配對築城區

這裏就是讓付費牌友奇來的區域了，程式將會讓玩家很容易看出目前有哪些牌局再進行，玩家目前有多少「身家」，程度怎麼樣？這裏都會完整顯現，玩家也不用擔心有披著羊皮的狼，一轉身就把你連骨頭都吃乾淨了，當然，想向強者挑戰的不算，不過要挑戰前，可得先有心理準備。

升段競賽區

這裏提供玩家向賭神挑戰的場所，玩家將可在此累積自己在《明星三缺一Online》的實力，想要成為神中之神，霸中之霸，培養出絕頂的麻將實力，那這個修羅場，去！不是，在這個人人要競賽努力的地方，就是玩家最好的練功所在，你將可以在此培養你的實力，升級你的段位，向更高的麻將技巧挑戰。

遊戲的招牌桌面視角

《明星三缺一》自以前歷代頗受好評的優點，又再次搬上台面，遊戲擁有相當優秀的視角，這一次玩家除了可以跟各大明星打麻將外，每個人的表情也栩栩如生喔！基本上，整個桌面就猶如玩家親身在麻將桌旁與各個好友打麻將，只是大家暫時都以明星當替身，而裝備欄底下所出現的類似 MSN 的表情，就是明星三缺一的特點了，直到目前為止，每個人至少有八種表情，而且這些表情不像 MSN 只是符號而已，而是可以在主畫面上，看到這些明星有真實的表情動作，這次更新增一位明星，就是由宏都拉斯扮演的「YA 教授」，大家可以看看他是有多搞怪的百變表情，至於下面的語音，只要玩家有麥克風與耳機，點選那個選項，就可以享受身歷其智的感覺。

想嘗嘗扮明星打麻將的感覺嗎？



看看他搞怪的表情，真是令人哭笑不得啊！

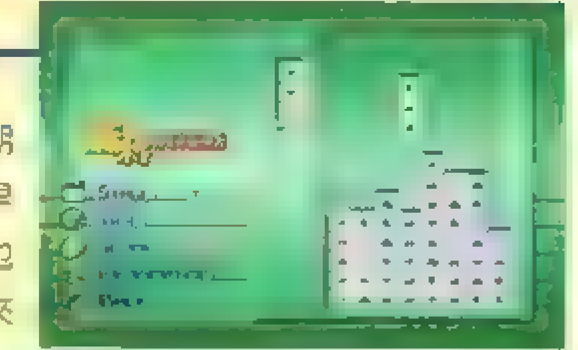
逗趣益智的小遊戲

《明星三缺一》中，有相當多逗趣益智的小遊戲，可以讓玩家在《明星三缺一 Online》中，仍然可以享有單機版的樂趣，而且許多小遊戲的設計相當有趣，例如麻將俄羅斯，就是俄羅斯的變形，想當初，俄羅斯可是紅遍大街小巷，連筆者都……，算了，總之，與別人打麻將打得火氣直冒嗎？這邊可是提供你可以略為稍事休息的地方喔！底下就一一介紹有哪些遊戲吧！

底下類似 MSN 的符號，就是可顯示在明星臉上的表情哦！

麻將俄羅斯

相信許多遊戲老將們，應該有很多已玩過早期紅遍大街小巷的俄羅斯吧！麻將俄羅斯，是一款早期俄羅斯的變形，而且變得更加好玩，這邊玩家也需要一點麻將的知識，因為麻將俄羅斯是用麻將來組合通過遊戲中的大大」，俄羅斯關卡喔！



俄羅斯遊戲是不是很令人懷念啊。

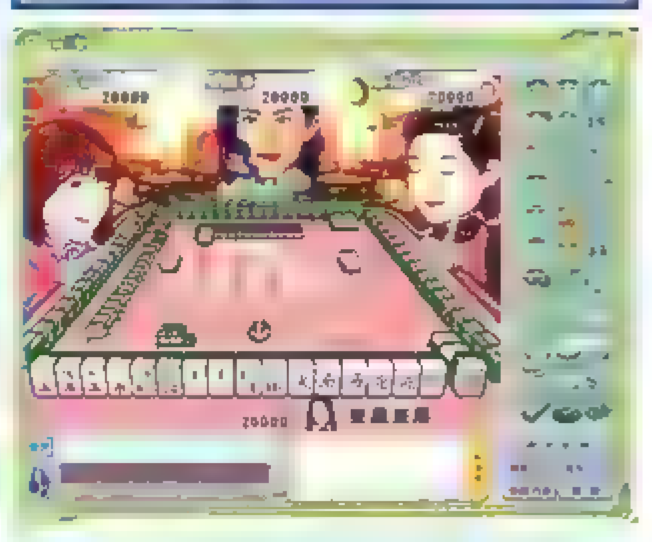


麻將智多星



想再練練自己的組合能力嗎？

看過衛視目前甚受歡迎的粒咕粒咕樂翻天這個節目嗎？這個單元考驗玩家對於麻將牌組的智慧，而《明星三缺一 Online》中這個」遊戲，也是如此，麻將智多星應該算是遊戲中頗需要麻將底子的人來玩，不過玩家若是新手，但是有經過教學，也可以來這邊露兩手，玩家會發覺對於麻將的花色、組合，認識得更加深刻喔！



這些令你印象深刻的明星臉，是不是都還牢記不忘呢？

骰子滾滾樂

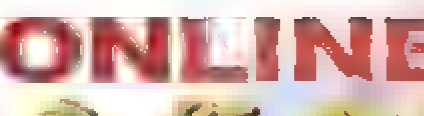
這個遊戲，雖然與麻將沒太大的關係，但卻是麻雀雖小，五臟俱全，雖然是小遊戲，但也要花大頭腦，其中所需要花的巧思，可是一點也不小呢？試試滾動你的骰子，看看能不能符合遊戲中的要求，這可也考驗玩家的智慧喔！

神秘的遊戲小精靈等著你

遊戲還有一個最大的神秘精靈，那就是會帶給大家好運的十二星座 XX，玩家將在註冊時就可以看到他們身影，以後他們則會不斷提供玩家在登入時，玩麻將時，在大廳時，不定時提供 Surprise 給玩家，偷偷告入玩家，登入的時機決定玩家可以擁有那個精靈喔！至於terrible的 Surprise，嗯！到時候，進入《明星三缺一》的天地，你就知道了。





三國演義 ONLINE 赤壁之戰

研究製造所：中華網龍　　發行流通所：智冠科技
遊戲類型：多人線上RPG　　科技需求：P 166、64MB

預定推出日 年 11月

三國演義Online最新資料片「赤壁之戰」目前開放了個非常有趣的「生存遊戲」活動，只要接受挑戰就可以體會不同於以往大型歷史任務的緊張與刺激，單純享受在屠戮與生存夾縫之間的顫慄快感。想在兵馬嘶沸的戰場上考驗自己求生的意志與存活的智慧嗎？躍躍欲試的玩家趕快擦亮你們的武器，跟著沙雷納進入戰場解開「生存遊戲」之謎吧！

「生存遊戲」當道　適時務者為俊傑

戰意高漲 殺戮無盡！

從每週六晚間 6 點開始，所有收到挑戰書的玩家只要選擇接受，不管你是否準備完全都會被傳送進戰場，由於在這裡被秒殺可說是家常便飯，所以在接受挑戰前必須先考慮清楚，接受後只有一個原則「殺！」，在毫無王法的戰場上，玩家可以PK玩家、可以屠戮 NPC ，更可以和其他玩家合作圍毆三國名將，在「生存遊戲」裡，玩家們不是殺紅了眼，就是要接受血染戰場的悲慘命運！不同的廝殺，同樣的顫慄感，玩家可別有命入無命返回！



[illegible]

三國精銳 傾巢而出！

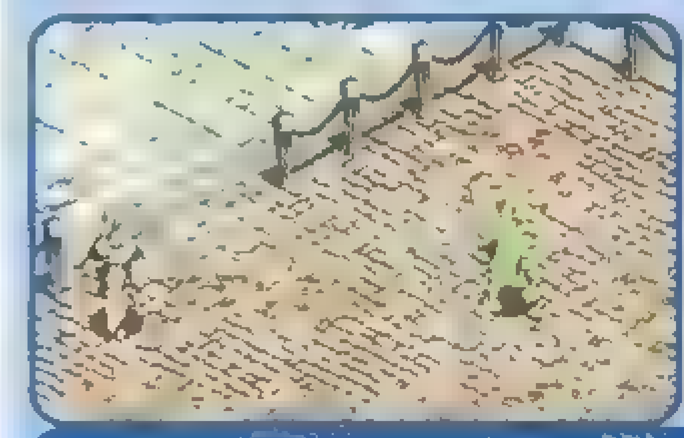
以十分鐘為單位，劃分六大階段的「生存遊戲」，每一階段陸續登場的三國猛將及NPC的能力都會大幅提昇，所以說這一連串的戰事可是會越來越吃緊的喲！要注意的是，上了戰場可要擦亮眼，並不是所有的NPC都一樣好解決，想要獵人頭可得秤秤自己的實力，落荒而逃並不可恥，硬撐下去可是會兵敗如山倒，不如就趁早夾著尾巴逃出戰場吧！



[illegible]

無間地獄 背水一戰！

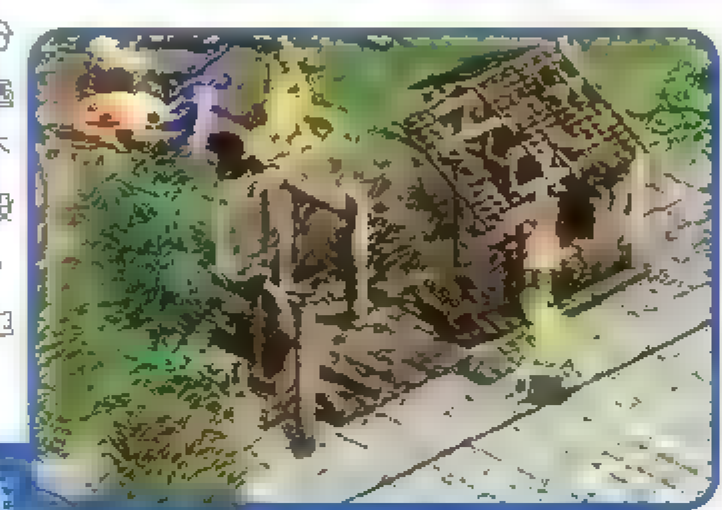
別認為進入「生存遊戲」後可以全身而退，在這無間地獄般的戰場上，神行符、遁地卷軸、迷宮戒指、回城卷軸、神奇戒指、召喚戒指、玄妙戒指通通無效，任何法寶在「生存遊戲」中都將猶如破銅爛鐵，有的只是血肉之軀，求助無門的絕望感受絕對讓玩家刻骨銘心！想名列功績卓越的武將排行榜或是成為萬骨枯墳夜總會的一員，全都取決於你的生存智慧！



▶[illegible]今日吾要在亂軍之中取汝首級[illegible]

限時競賽 爾虞我詐！

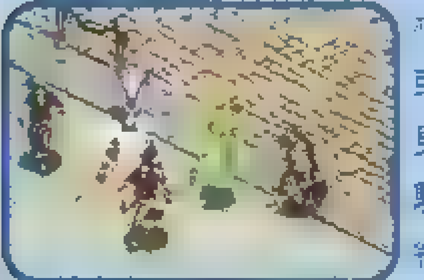
「生存遊戲」不以打怪尋寶為主軸，而是以殺敵累積分數為重點，無論PK玩家或 NPC 均會得到積分，這也正是「生存遊戲」的重點所在，借此擺脫以往一成不變的遊戲型態，讓高手玩家找到自己的一片天。PK玩家的得分原則是：失敗的一方將會喪失自身所得的一半積分，而這一半積分就讓勝利者享用囉！所以看到積分高的玩家可別猶豫，用力給他劈下去就對了！總之殺得越多積分越高，可以兌換的寶物也就更稀有！



[illegible]

火邪降臨屠戮戰場！

遊戲結束前，最棘手的角色終於要現身了，正是終極大魔王－火邪神，他將盡情屠殺殘餘玩家，好不容易存活至今的玩家們，到底要苟延殘喘等待遊戲結束或是共同擊殺火邪神，將是玩家最後要面對的難題。或許如何與你的敵對玩家捐棄成見、互助合作，才是玩家真正的考驗！狼狽逃竄或是凱旋而歸成為最終的倖存者，端看你的抉擇！



奇珍異寶通通有獎！

在「生存遊戲」中，不論你提前離開、遊戲結束或是打倒火邪神，只要參戰玩家積分超過500分，皆可前往許昌城客棧兌換獎品，積分越高寶物越好。此外，擊殺火邪神的玩家會得到最特別的「生存大賞」！千歲袋、紅寶石、黃金鑰匙等…最夢幻的虛擬寶物，你會得到哪一種？



▶不管成績如何，有超過五百分的玩家就快去許昌客棧換獎品吧！

生存大賞獎賞表

特獎(最後生存者)	頭獎(5萬分)	二獎(3萬分)	三獎(1萬分)	四獎(5千分)	五獎(3千分)	六獎(1千分)	七獎(5百分)
千歲袋	貓眼石	神行符200次	神行符100次	神行符50次	神行符25次	召喚戒指10次	聖靈藥
紅寶石	十全大補丸	遁地卷軸200次	遁地卷軸100次	遁地卷軸50次	遁地卷軸25次	迷宮戒指25次	勞動券25次
黃金鑰匙	百寶袋	御賜金牌	御賜金牌	召喚戒指25次	回城卷軸10次	神奇戒指25次	學學卒
體力丸	行動丸	青龍石	至尊水晶	武將傳報符25次	幸運符5次	玄妙戒指25次	駿馬香草
玄武石	孔雀石	朱雀石	如意水晶	還魂丹	護身符	光明之燭10次	雪上跑
		月心石	水靈水晶	化領丹	星辰石	迷宮地形圖25次	玉龍鏡25次
			幻影水晶		白虎石		

「生存遊戲」參戰須知

1 參戰時間

每週六下午6點起，玩家們都將收到系統公告，選擇接受便會被傳送至戰場，而每週六下午6點至7點則是戰爭引爆時刻。

2 開戰模式

遊戲將以「限時PK積分模式」展開，遊戲中的所有人物，不論是玩家或NPC，都可以是殺戮的對象。

3 戰爭地點

戰爭將以「巷道武鬥場」為背景，玩家們可要好好利用地利優勢，才能大大提升取得勝利的希望哦！

4 參戰條件



想要參與這場浩大的戰爭，玩家們的等級必需「大於五級」，可別小看這場戰爭，好好增強自身的實力，便能在談笑間擊破敵軍。

▶董卓揮舞滴著血的大刀，要小心他會施法傷人！

5 生存必讀法則

1. 玩家死亡不會掉經驗值和掉物品。
2. 補血藥藥皆能救命，盡可能多帶。
3. 善加利用街頭巷戰等地形的優勢。
4. 不可帶歷史武將或騎乘座騎入場。
5. 特殊寶物在戰場內一律禁止使用。
6. 未滿30級的玩家們將無視保護令。
7. 按ESC鍵可逃離戰場，回到原場景。
8. 玩家死亡、斷線或放棄戰役均會傳回原所在場景。

6 禁用物品

神行符　迷宮戒指　遁地卷軸　回城卷軸　玄妙戒指　召喚戒指　光明之燭　神奇戒指

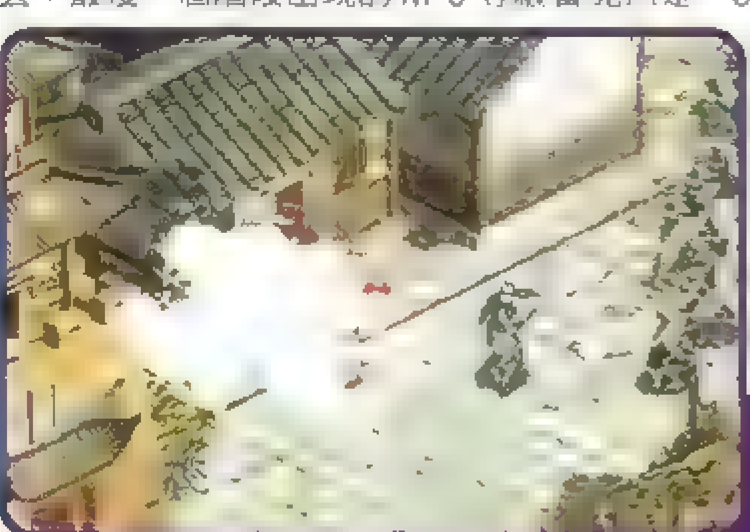
7 死亡不扣除物品

護身符　幸運符　還魂丹

「生存遊戲」戰場實錄

挑起戰端

話說在一個週末的傍晚，本人穿著野戰服在城外打老鼠時，突然收到一封挑戰信，以超級挑逗…呃…是超級挑釁的語氣問本人願不願意接受挑戰？積壓廿餘年戰意的本人於是不顧一切的按下○鈕，就這樣不明不白的被傳送到了生存遊戲的戰場裡。哇哩咧…裡面的嘍囉 NPC 等級可不低，個個少說都有 30 級以上，據本人的搏命測試，發現每一個階段所出場的 NPC 等級都高過上一階段約 5~10 級！！知道代誌大條了吧！這樣推算下去，最後一個階段出現的 NPC 等級會竟然是…80 級！？所以本人給玩家的建議是，盡量把物防和法防撐到最高，才有存活下來的「希望」喔！



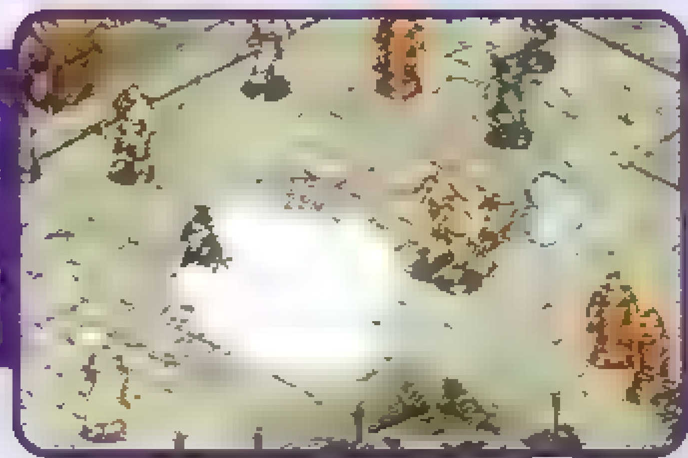
巷戰，被弓箭隊和書生圍住無法脫困，吾人命在旦夕！

絕望中求生存

努力在戰場上殺敵的本人因為打 NPC 耗血過多，補品已經嚴重不足，再加上寶物功能在戰場上被禁用，為了讓玩家一睹火邪神的真面目，本人卑躬屈膝、忍辱負重的邊躲邊逃，無奈敵兵從四方如潮水般湧來，連躲到巷子裡都會被弓箭手和奪命書生瞄到。無奈呀！邊殺呀！本人在忍無可忍之際，只得大喊「同志快退！朋友快閃！」咬著牙衝出巷口清怪！一路衝殺到城門口，眼見兵馬如雲、逃生無期之下本人這才體會到「絕望」的滋味，果然是「求生存」的遊戲啊！



連戰場出口都駐守重兵，果真是逃生無「門」呀！



雖然找到曹操，但他身旁的虎賁武將卻搶先一步攻擊！

衝鋒陷陣

雖然說「生存遊戲」是個限時 PK 搶積分的競賽，可是本人發現很多玩家一開始就忙著屠殺自家人，哼哼…這是不對滴，在遊戲裡「活到最後」才是勝利關鍵，所以大家捐棄成見、團隊合作殺敵才是首要之務！好不容易一路殺到戰場的中央，就發現夏侯惇、孫策已在場上久候多時，本人二話不說馬上把他們挑了！嗯，還算好解決，在這裡要提醒玩家一件事，就是要注意時間，打倒階段出場的武將後，就要趕快撤出擂台，以免被下一階段的 NPC 和武將包圍喔！

一進擂台迎面的竟是滿寵等妖術師，看來又是場硬戰！



被火邪神前後包夾，生死就在轉瞬之間！

灰飛煙滅

隨著時間接近尾聲，火邪神終於降臨！魔王在戰場上到處獵殺玩家，本人無意中被兩隻火邪神前後包夾，隨手一揮就砍掉 2000 多滴的血量，果然夠殘夠猛！眼見闖關不成只好搏命一擊，殺紅了眼的本人越戰越勇，雖然本人在猛攻下 PK 了一隻火邪神，無奈雙拳難敵四手，在彈盡援絕之下被打飛了…Q_Q，真不愧是終極的大魔王！我會再回來的的的…

躲躲藏藏終究還是被發現了，三千多滴的血，真是痛啊～

生存戰略大剖析

雖然到截稿為止，本人並未看到有人能夠闖關成功，但單就本人慣戰沙場、獨挑邪神的經驗而言，有以下幾點建議提供給大家參考，或許可以讓玩家戰場上揮軍殺敵更得心應手喔！

物防與法防不可低

既然是講求「生存」的遊戲，裡面的NPC可不會乖乖的站著讓你打，無論是物理攻擊型或是術法攻擊型的NPC對玩家的傷害數值都很高，如何把兩者的防禦率調整至最佳狀態，是進入戰場前需最先考慮的問題。

補品盡量多多益善

打持久戰最重要的就是「後勤補給」的問題，而遊戲中又無法使用虛擬寶物來獲得支援，所以在開戰前要好好的整理裝備，一切以攜帶最大上限的補品為前提，輔助性藥物如力量丸或守護丸準備一些即可，無須多帶增加負重。

善用地形地物阻隔追兵

在這裡被七八隻以上的NPC圍攻是稀鬆平常的事，如果是組隊積分，清怪殺敵應該不難，但是如果你是個獨行俠，最好能夠善用戰場上街道巷戰的優勢，將NPC引入小通道內各個擊破，不僅可以減少耗血，更能搶積分。





消滅全部NPC並不會得高分

就算你能獨力清除戰場上所有的NPC，所得的積分也不足以領取第四獎的獎賞，所以PK玩家才是奪得大賞的捷徑。在生存遊戲裡，玩家死亡都不會扣經驗值和噴裝備，所以大家可以盡情出手。離開戰場大家依然是好朋友，可別因此而結怨喔！

成為最終倖存者才是王道

無論是單打獨鬥或是結伴闖關，生存遊戲的重點是搶積分換獎品和奪得最終倖存者的「生存大賞」，所以不管結伴闖關的朋友有多少，最後還是要請他「自動放棄」啦！但是如果不顧朋友道義，就會面臨獨自迎戰大邪神的挑戰！在道義與利益之間，你會怎麼抉擇？

歷經艱苦持久戰，打贏的竟然是邪神分身



戰略需適時調整

團隊合作的好處是可以相互支援、存活機率高，但個人積分卻不易累積，單打獨鬥則是相反，但更難生存，所以要合作或是對立，全都取決於當時戰況而定，兵法有云：「將在外，君命有所不受！」，越能靈活運用戰術，越能在戰場上生存。



各階段出場武將及NPC一覽

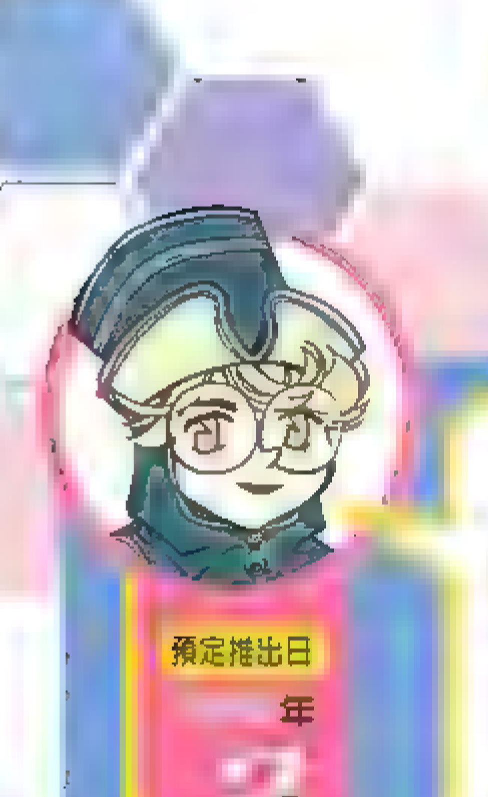
階段	起訖時間	出場武將	積分	攻擊型態
	[illegible]	開放玩家入場時間		
第一階段	[illegible]	劉表	46	法術攻擊
		袁術	48	物理攻擊
		周瑜	72	物理攻擊
第二階段	[illegible]	張角	50	法術攻擊
		諸葛亮	52	法術攻擊
		袁紹	56	物理攻擊
		劉備	74	物理攻擊
第三階段	[illegible]	龐統	60	法術攻擊
		陸遜	66	物理攻擊
		祝融夫人	80	物理攻擊
第四階段	[illegible]	曹操	78	法術攻擊
		張遼	86	物理攻擊
		太史慈	92	物理攻擊
第五階段	[illegible]	董卓	84	法術攻擊
		夏侯惇	90	物理攻擊
		趙雲	96	物理攻擊
第六階段	[illegible]	孫策	88	法術攻擊
		黃忠	90	物理攻擊
		許褚	94	物理攻擊
		呂布	100	物理攻擊
		大邪神	????	????
	[illegible]	遊戲結束　公告比賽結果		



萬王之王 2

King of Kings 2

研究製造所：雷爵資訊	發行流通所：未定
遊戲類型：MMORPG	科技需求：P3 700以上、128MB RAM



《萬王之王》當初就是以國家與國家的競爭為遊戲主軸，遊戲中只要你夠實力，都可以自由成立新國家，因此百家爭鳴的較勁，豐富了《萬王之王》的遊戲性，如今《萬王之王二》承襲了一代的國家系統，更增加了許多最近 OLG 該有的特色，加上還算不錯的 3D 畫面，想必可以吸引不少玩家的目光吧，就讓我們拭目以待它的 Beta 版吧^^

製作獨特物品的特殊架構

延續於《萬王之王》一代

在《萬王之王》一代最為人所稱道的地方，是每個國家都能進行研發，製作出獨一無二的物品，這些物品不但在戰場上非常實用，而且成為了國家的一種象徵，這種濃厚的獨特性凝聚了國家意志，讓玩家們樂於去創造國家，在全盛時期，《萬王之王》一度有兩千多國同時存在，上萬種獨特的物品流通於世界裡，只是這樣的權力只有建立國家後才可能享受得到。四年之後，《萬王之王二》推出在即，國家開發專有物品這樣獨一無二的特色當然會延續下去，而且為了讓更多的玩家能享受到鍛造獨特物品的樂趣，不單是國家有國家物品，成立組織的玩家也可以開發自己專有的物品了。一個組織或是國家，在建立之初的時候，能打造的特殊物品種類比較少，能附加出來的特殊屬性的數量、種類和能力值也較差，不過組織或是國家可以投入資源讓自己的研發程度向上提升，使得能打造的特殊物品種類變多，附加更多的魔法屬性、與提升更好的魔法屬性值等



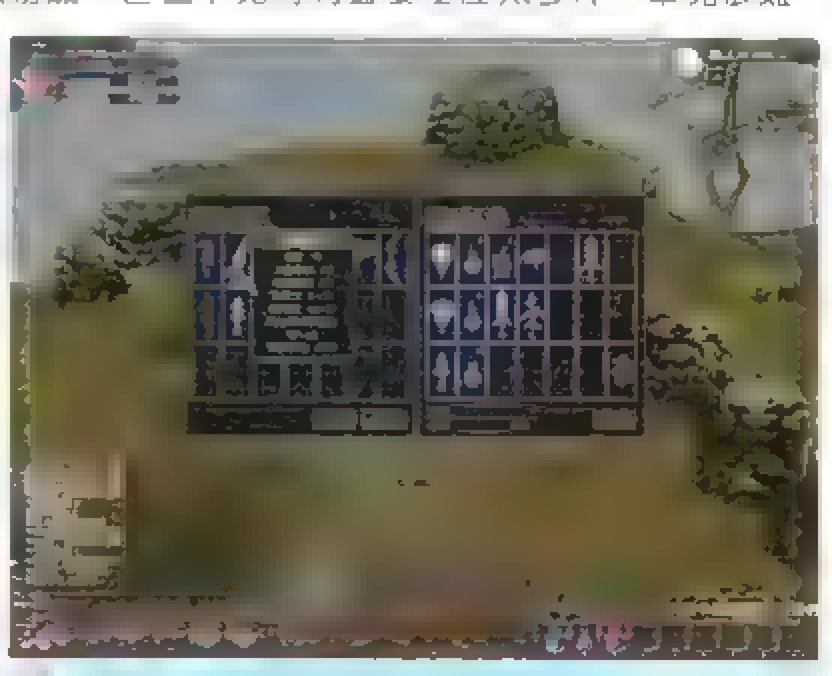


物品都會有資料資料說明



努力增加研發度

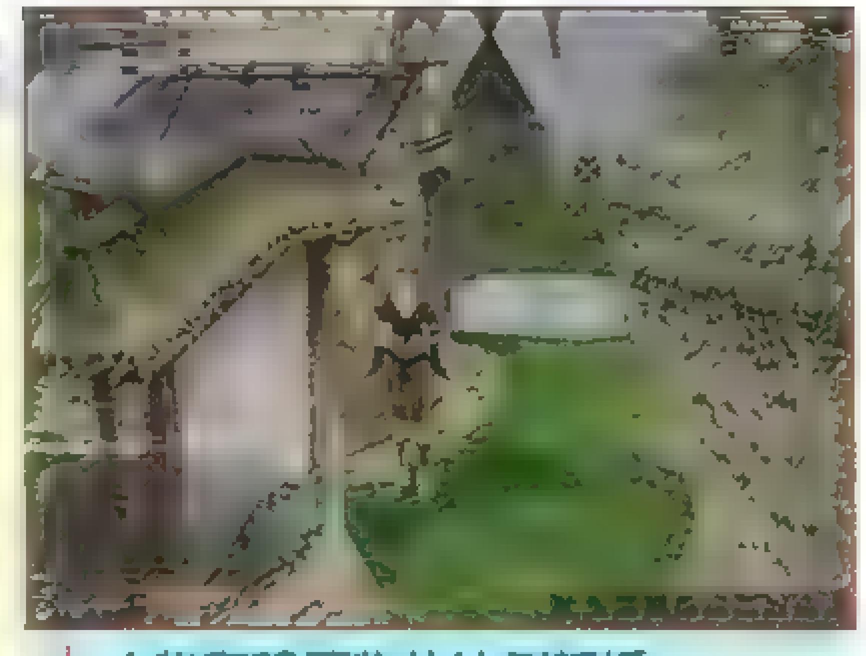
以實例來說，研發為零的國家或組織只能把小刀、短劍這類基礎物品丟進魔力爐裡煉製，然後偶爾會產生一、兩個低級的魔法屬性，如攻擊力加一到三、物品耐用度加五到十這些最基本的魔法屬性，而且在隨機產生屬性值的時候，也很容易取到較低的數值，雖然魔法屬性爛歸爛，還是會比一般的武器要來得好用一些。不過好還要更好，隨著國家研發等級的提升，一些強力的武器、防具也能放進魔力爐裡強化了，而且很可能有四、五種魔法屬性產生，其中也會有吸取血量五到十個百分比、目標傷害增加五十到八十個百分比這類強大的附加屬性，一旦這些物品被煉出來之後，國家或是組織可以決定是否要投入資源量產，來生產出一批同樣規格的訂製物品，或是只保留原型物品。因為隨著時間的流逝，各大勢力必定會製作出更強力的物品，所以就算煉出了某個時期的最強物品，但也不見得有必要生產太多件，畢竟很難講說之後會不會有更好的物品誕生，取捨還就要看主事者的智慧了。



魔法武器將會有附屬能力

不必擔心跟別人一樣

也許會有人擔心，等到大家的研發等級都升到最高時，會不會發生大家能煉出的物品都一樣好，獨特物品就變得不再獨特了？首先，不同型態的組織或國家，能煉出物品的種類是不一樣的，而且能煉出的魔法屬性上限高低也並不相同，所以不同的勢力各有其專長，和平時期可以互相貿易，戰爭時期可以強行搶奪。其次是即使組織型態一樣、或是國家政體相同，研發程度也一樣達到最高的情況下，就算將同樣的物品投到魔力爐當中，因為每件物品最多有可能出現六種魔法屬性，個別單項魔法屬性的項目又有一百種之多，以及魔法屬性還會有數值上的變化等因素，兩個勢力剛巧創造出相同的物品的機會，是低於一兆分之一的，自家勢力打造出來的精良物品，可以大大方方地拿出來使用或炫耀，不用擔心會【撞物品】。



人物與建築物的比例都採取真實的比例

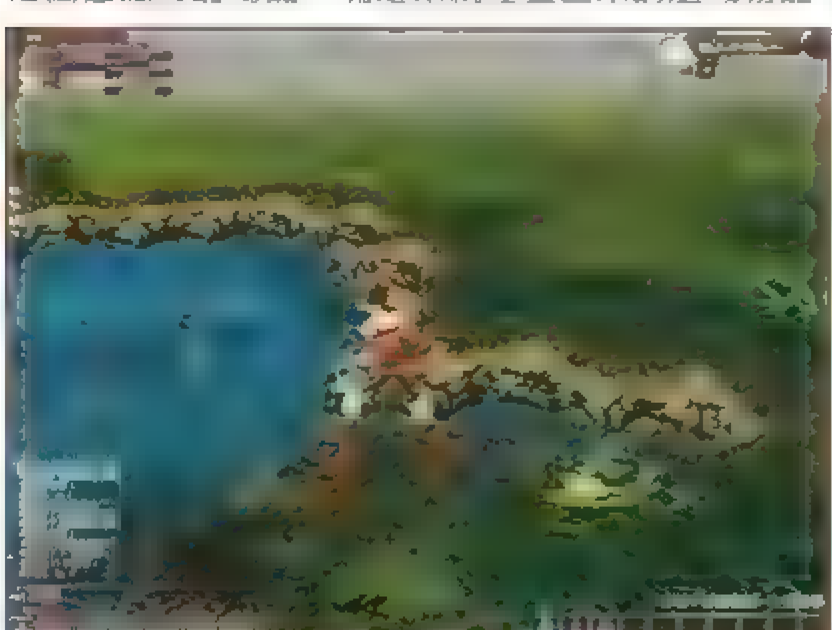
利用個人魔力爐來激發道具

然而，並不是所有的玩家都會加入組織，或是建立一個新興王國，一般的玩家也有魔法物品的需求。在大部份的狀況裡，玩家有機會打敗魔物後取得魔法物品，魔物的能力越高，魔法物品就可能更珍貴。不過這樣的取得管道一方面要冒著戰鬥的風險，另一方面所取得的物品很可能根本就不是你所想要的種類，變成玩家還需要透過擺攤、寄賣等交易方式，去花時間來換取自己想要的物品，過程總是複雜了點。如果很清楚的知道自己需要些什麼，個人魔力爐是個投機的選擇—高風險、高報酬。一件平凡的物品，例如一件鎖子甲，會有固定的防禦力，或是特殊的對元素抗力，與能穿上這件鎧甲必要屬性限制。如果玩家想要提升這件鎖子甲的基本能力，可以付出一筆費用把鎖子甲送進魔力爐裡【激發潛力】，產生一件全新的"+1鎖子甲"，這時候原本的防禦力、對元素抗力等都會提升，成為一件更好用的物品。同樣的道理也適用於"+2的鎖子甲"、"+3的鎖子甲"，同樣地物品的能力也會越來越好，不過【激發潛力】是有風險的，一件物品在提升的過程中，是有損毀的可能性，激發過愈多次的物品風險就愈大，例如想要煉製一件+8的物品風險就遠高過於一件+2的物品，而且進過魔力爐多次的物品，除了一筆基本的費用之外，還需要特殊的魔法晶石，才能成功地進爐煉質，這樣的魔法晶石並不是在遊戲中的商店就可以買到的，而是在戰鬥、任務或是工作中偶爾取得，所以是有代價的，因此要進魔力爐多少次，把魔法晶石花在那一件物品上，就看玩家自己的決定了。

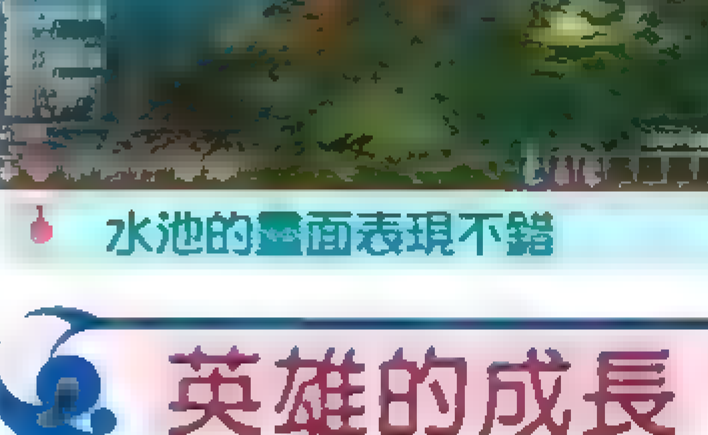
遊戲可以自由轉換視角

加入服務其它玩家的行列

玩家練功打寶累了，想要暫時離開遊戲時，不代表非得要下線不可，玩家可以暫時離開去吃個飯或是睡個覺，但是遊戲裡的英雄仍然是可以繼續努力的。這種狀況最常見的就是擺攤，玩家可以設定好物品欄裡想要賣出物品的售價，賣給其它有興趣購買的玩家，來賺取所需的金幣。或者向村裡的重要店面應徵，擔任物品售貨員，這時候玩家的冒險者角色賣的就不是自己攜帶的物品，而是系統產生出來的隨機物品，讓別的玩家在進村裡商店時有更多選擇的可能。等到玩家上線去結算薪資時，給付的【薪水】也有可能是商店老闆給的特殊物品，而不一定是金幣。在野外，返回城市尋求治療對許多玩家而言意味著長途跋涉；如果這時候有些玩家的冒險者角色能在此擔任治療員工作，就可以行醫救人，幫忙回復其它受傷的冒險者，並順便賺上一筆醫療費。另外有一些工作是屬於個人活動，並不需要向城鎮裡的NPC應徵，像是拾荒、修行與義行即是這類的工作。在玩家把冒險者角色設定成拾荒工作之後，冒險者就會專注在物品的收集上，直到下次玩家重新把冒險者調整為冒險模式時，這段期間內冒險者所收集到的物品就會成為玩家的資產，使得玩家在次日或是幾天後返回遊戲時，有更多的資源可以調度。或者，玩家也可以把冒險者角色的模式改為修行狀態，緩慢而穩定的累積經驗值，當玩家再次返回遊戲中時，會感覺到這一段時間並沒有白費，是有收穫的。義行的效果和修行很接近，所累積的不是經驗值而是聲望值，所以玩家可以在休息前看看需要那一種資源或是經驗值，然後進行那一種工作模式，雖然不多，但不無小補。



水池的畫面表現不錯



英雄的成長

無論如何，冒險者的成長才是最重要的事情，《萬王之王二》採用的是經驗轉技能制，也就是冒險者在取得經驗值之後，可以把經驗值專轉化為角色的技能點數或是屬性，使得這個角色的能力值越來越強，也越來越接近玩家理想中的那個英雄角色。因為這個角色的屬性點數與技能值是由玩家自己分配的，所以這個角色究竟是要成為一位法師？還是一位戰士？甚至是一位有格鬥技能的鍊金術士？都可以由玩家自己的選擇來決定。因為每個玩家都會有自己獨門的分配哲學，我的角色就是和你的不一樣，不但練的項目不同，分配的點數也不一樣多，所以每個人的角色都是獨一無二的。如果有毅力與恆心的話，理論上玩家將可以進行永無止盡的修練，把所有的技能都練到滿，可是實際上當玩家的英雄角色能力越來越強時，一方面打同樣的怪物經驗點數會逐漸下降，另一方面提升技能所需的經驗點數也會逐步上升，百尺竿頭，更進一步，即使已經很強的角色，再花時間練功變得更強仍是可以預期的





可以在商店寄賣東西



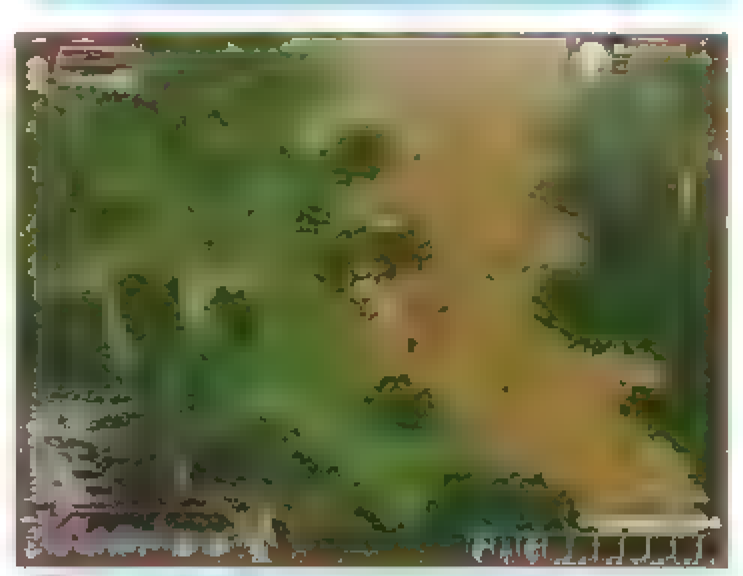
別裝備不合適的徽章

但是把所有屬性與技巧都練滿，就不太可能真的做到。其實在這個時候，花更多的時間練功，不如找出適合自己的職業徽章，更能加強自己的實力，一個魔法徽章附有職業的特殊能力，只要能力足夠，就可以佩戴在身上，進而加強自己的能力，然而一位英雄身上能佩戴的空間是有限的，在大部份的情況下，一個徽章只會提供一種特殊能力，所以選擇適合於自己的需求，能夠發揮最大效用的徽章，才是最有用的徽章。一個戰士徽章可以讓一位戰士能力加強許多，但是對一個法師來說，可能只是一件能賣錢的普通物品而已。這時候如何去交易買賣，找到最適合於自己角色的徽章，就比單純練功還要重要了。如果您賭性堅強，也可以試試把兩個徽章放進魔力爐裡煉煉看，最好的狀況是新出爐的徽章同時擁有原先兩個徽章的能力，你的角色戰力因此被大幅度地加強，最差的狀況是，魔力爐裡什麼都沒有留下，請下次繼續努力。





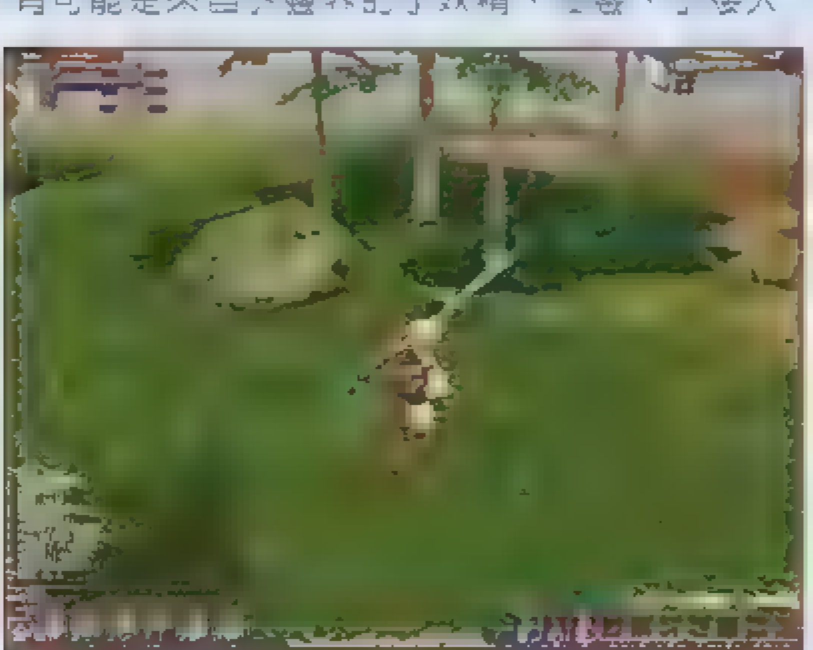
森林裡很容易迷失方向喔



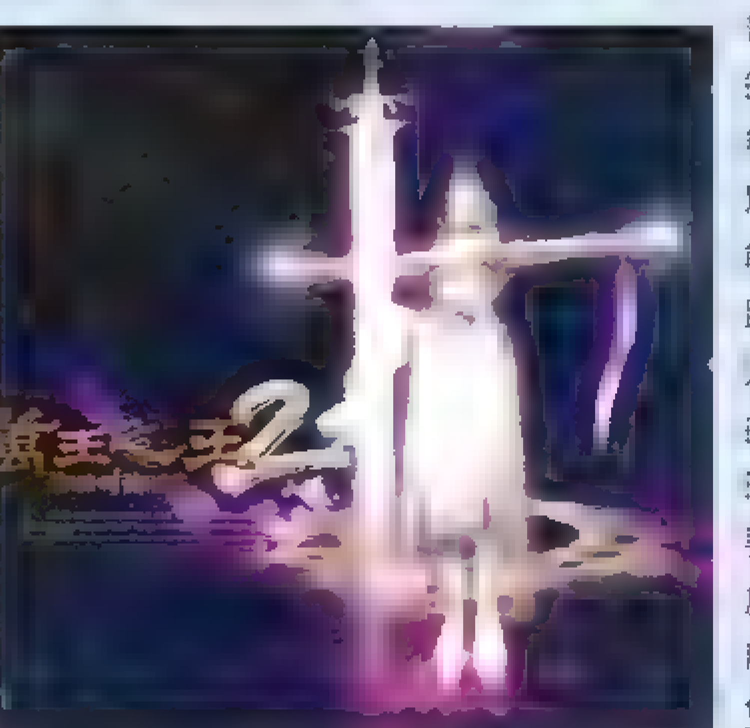
遊戲將會提供完整的遊戲說明

如同寵物般的妖精系統

這是一個魔法的世界，歐洲中古時期一般民眾認為存在的東西，遊戲裡都會出現，所以龍、惡魔、女巫、魔法、騎士、冒險、傳說都會有，妖精當然也是會有出現。這裡的妖精只是一個統稱，泛指各種遊戲中主角色使役的寵僕，這些妖精介於寵物與助手之間，冒險者勉強可以說是妖精們的主人，或者只是個暫時的伙伴。妖精與冒險者是基於互利的關係而在一起的，這些妖精可能是具有靈性的生物，也可能是魔法生物，總之牠們就算具有與一般生物一樣的外表，也和一般的生物絕對不一樣。在法格拉美亞大陸裡，冒險者可以與一隻妖精彼此同意定下契約而在一起，由冒險者提供保護，而妖精提供服務來完成彼此協議的契約內容，一個冒險者的妖精可能是很平常的貓頭鷹、蝙蝠、烏鴉或是蛇，也有可能是來自於靈界的小妖精、小惡魔、小矮人等，甚至是一個具有自我意識的魔鏡。不管是哪一種妖精，牠們都能和主人心靈互相溝通。每一種妖精都具有一種獨特的能力，使得冒險者的耳目更為靈敏清晰，去面對危機四伏的世界，不過剛簽定契約的妖精都很虛弱，有的是才從靈界剛來到法格拉美亞大陸的訪客，有的是剛離開原主人的遊離妖精，這些妖精的能力都不夠強，需要時間來培養，隨著時間的流逝，妖精的能力將會越來越強，對冒險者來說也會更有用。雖然說妖精並不是有忠誠心的一種靈性生物，但是每換一個新主人，能力就會再次衰弱，所以基於互利，冒險者與妖精都不會毫無理由的破壞彼此定下的契約，將另一方拋棄。妖精的能力有許多種，有的能幫助冒險者開啟寶箱，有的能順手搜刮財物，也有能幫助冒險者探索與示警的，不過妖精的嫉妒心可是不輕的，沒有一個冒險者可以同時擁有一個以上的妖精，想要擁有一隻新的妖精，就要放棄原先的妖精，所以請運用你的智慧，慎選你的第一隻妖精吧。



大型石頭或是樹木都有阻擋效果



浴血戰場2004

研究製造所：Epic MegaGames　販賣流通所：Atari
遊戲類型：動作射擊　科技需求：Pentium(r) III 1.0 GHz、128MB

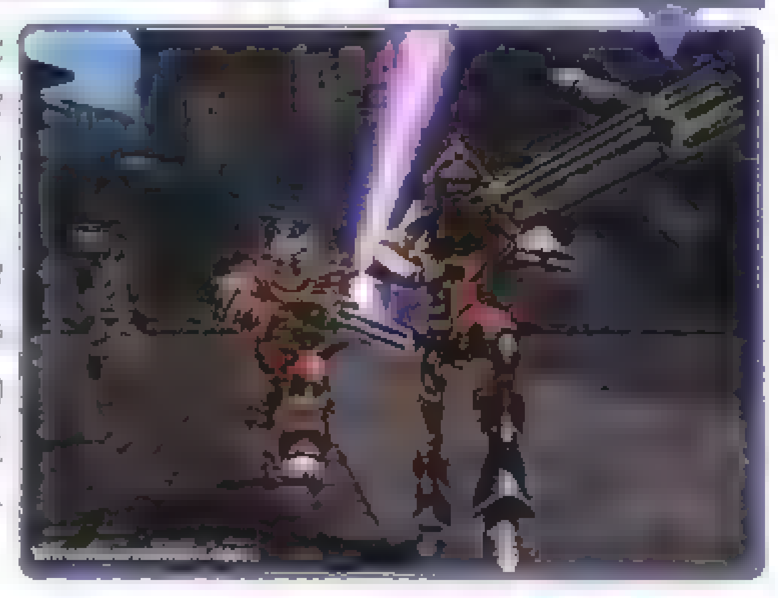


預定推出日
年
3月

原本預定於今年聖誕節推出的《浴血戰場2004》(Unreal Tournament 2004)，但是因為遊戲設計小組精益求精的理念之下，所以已經稍微延期了一段日子（本來是2月份，現在又改在3月份了），而魔王我有幸於在遊戲發行之前，就可以體驗到試玩的版本，不過雖然說單人模式不能玩，但是還好遊戲仍提供多人連線的體驗，讓魔王我體驗遊戲中對戰的快感（而且已經中文化了喔^^）。

琳瑯滿目的多人連線模式

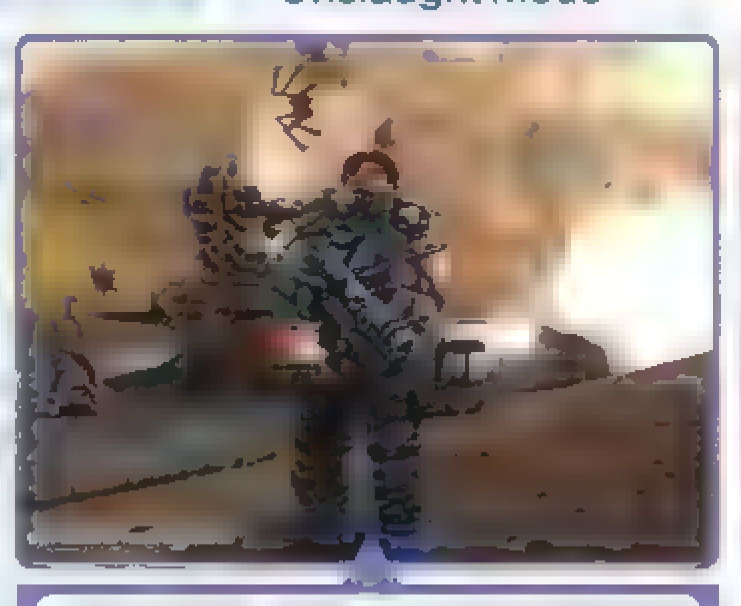
大家都知道，Unreal 系列所使用的 Unreal 3D 引擎當符是電腦遊戲領域中最廣泛被採用的 3D 引擎，而且也是當時最華麗的，但是在後期不斷出現的新秀引擎出現下，似乎光芒不再，如今，在《浴血戰場2004》中，遊戲設計小組不僅要讓玩家再度體驗最華麗的遊戲引擎，也要重新激起玩家對戰的刺激感。《浴血戰場》系列（Unreal Tournament）本來就是以多人連線遊戲為遊戲宣傳重點，這次的《浴血戰場2004》更是綜合各家的優點，提供了更多的對戰模式供玩家選擇，也就是說這一代遊戲重心仍然著重在玩家網路對戰的樂趣上，而且在這方面吸收了各家新舊遊戲不少的優點，因此不管玩家喜歡何種對戰模式，遊戲都能提供玩家喜歡的模式去進行遊戲，以魔王我在試玩的體驗中，就體驗到不少全新的對戰模式，底下將為大家一一作介紹。



UT系列就是講究連線對戰的快感

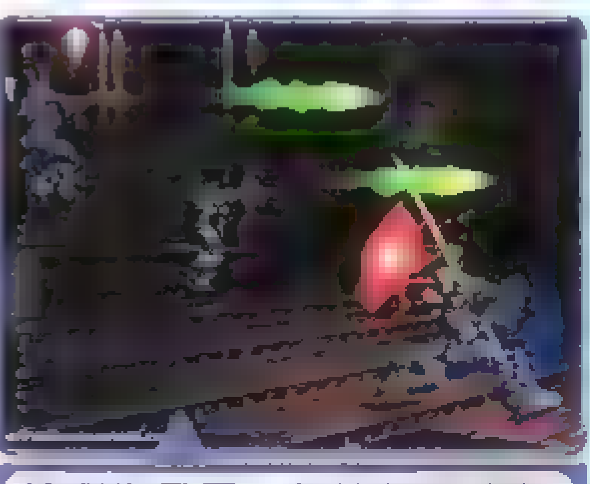
激戰戰役模式 Onslaught Mode

另一個UT2004新增的模式，遊戲中若選擇這種激戰戰役模式，玩家將會一進入遊戲就嚇一跳，遊戲版圖面積相當遼闊，而且經過特別設計，大家將可以使用此代新武器和各式陸、空交通工具，這邊遊戲具體的目標是搶奪地圖上的據點，不知道玩家玩過《戰地風雲1942》或是最近才推出的《最後一戰》HALO 嗎？這種遊戲模式就類似這兩款遊戲的混合體，玩家可以使用各種武器與載具，搶奪更多的據點，佔領更多的地域好獲得勝利，據遊戲小組表示，《浴血戰場2004》將會有9個Onslaught 地圖可選擇。



激戰戰役模式的地圖都很寬廣

搶旗模式 Capture the Flag





搶到旗子了，趕快趕回據點就可以得分

許多此類遊戲都有這種搶旗模式，而相信許多玩家也都玩過這個模式，基本上，這類模式仍有相當多的變化，地圖在試玩版中也相當多，玩家必須彼此爭奪旗幟到自己方的陣地才算勝利，想當然的，當然是搶得不亦樂乎啦！

投彈模式 Bombing run

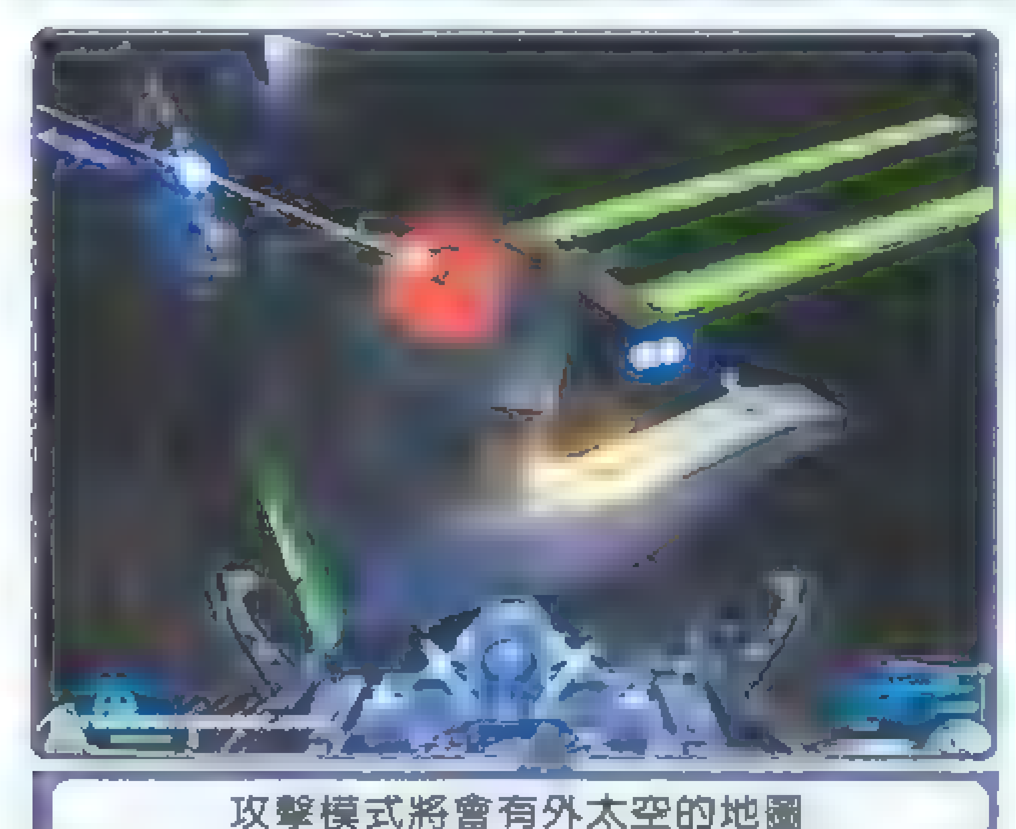
這個投彈模式，玩家的目標是搶奪位於地圖中的炸彈，並將其帶到敵人陣地之上，不過這想當然是非常困難的，就好像足球要達陣一樣，玩家必須將這個球帶到敵人的陣地或是基地上，不過對方的大本營可是火力最強與重生處，因此沒有隊友的良好配合，想完成此一目的可是很難的喔！



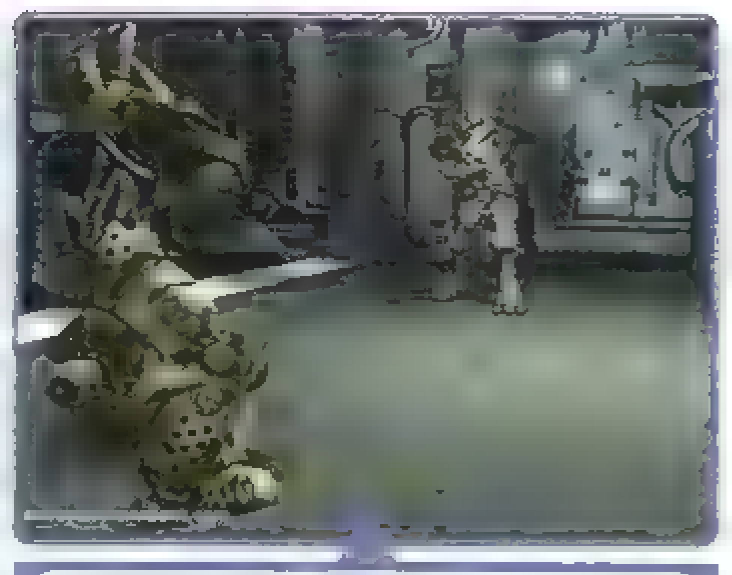
奮勇投彈搶分去

攻擊模式 Assault Mode

攻擊模式又再度在遊戲中出現，玩家將有機會到遊戲前代中多位戰士的故鄉參與重場戰鬥，這個在前代備受好評，但是在UT2003卻消失的模式，這次可說是載譽歸來，說到這個模式，魔王我就不得不提，其中一個任務是在太空中進行，由玩家輪流防守和攻擊一艘母艦，這個任務可以算魔王我喜歡的「銀河飛將」，玩家必須駕著宇宙飛艇攻擊龐大的母艦，嗯！母艦相當雄偉巨大，想把它打下來真的需要一點時間，任務也有足夠的提示，玩家只要跟著提示就可以完成目標了，不過敵方砲火實在猛烈，一不小心就掛啦！而且別以為把砲塔打掉就OK啦！當局戰鬥進入母艦後，玩家還必須當試摧毀母艦的防禦系統，然後從母艦的最下層繼續完成其它的襲擊任務，其中重力系統設置可以被關掉，大部物體會脫離地面，更重要的是，這個設置會打開通往目標的捷徑通道，遊戲研發小組正在努力把防守者的重力系統設置作為一個遊戲的一個選項，當玩家不小心處在一個錯誤的位置並且這時候重力系統被啟動，這時就好玩了……，另外也會提供玩家一些有趣的道具可以使用，另一個任務則以機械人工廠為舞台，玩家將可以選擇攻擊或防衛一間機械人工廠，這感覺就是件直戰了，不過玩家有時就必須與地面上的重火力載具對戰，這個地圖提供了一輛坦克，玩家可以使用這輛坦克用來到達工廠！本地圖還完整的模擬了現實世界，大多數東西都是可以被破壞的，Unreal引擎的技術提供了逼真的碎片效果，以及矩式的動態光線系統，坦克有粒子大炮，雖然它的控制比較笨重，但是其摧毀力足以推毀射程裏的任何東西，當然，除了坦克外，有些砲塔玩家是可以登上去使用他們的，在對戰時，使用重火力對戰，可是有不一樣的快感喔！



攻擊模式將會有外太空的地圖



也會有登陸母艦後的艦內地圖

死鬥模式 Death match

慣例一定有的死鬥模式，這個模式是單純的殺戮，比誰是最快的劊子手，因此玩家必須在身上背負最多的"人命"，才算勝利，由於每個對戰遊戲幾乎都有這個模式，相信喜好此道的玩家絕不會陌生，另外也有團隊死鬥模式「Team Deathmatch」，跟死鬥模式一樣，只不過不再是單人vs單人，而是團隊vs團隊的對抗，相信在隊對抗之間，又會有不同的樂趣。



簡單的死鬥模式更能顯現玩家的拼鬥技術



控制模式 Double Domination

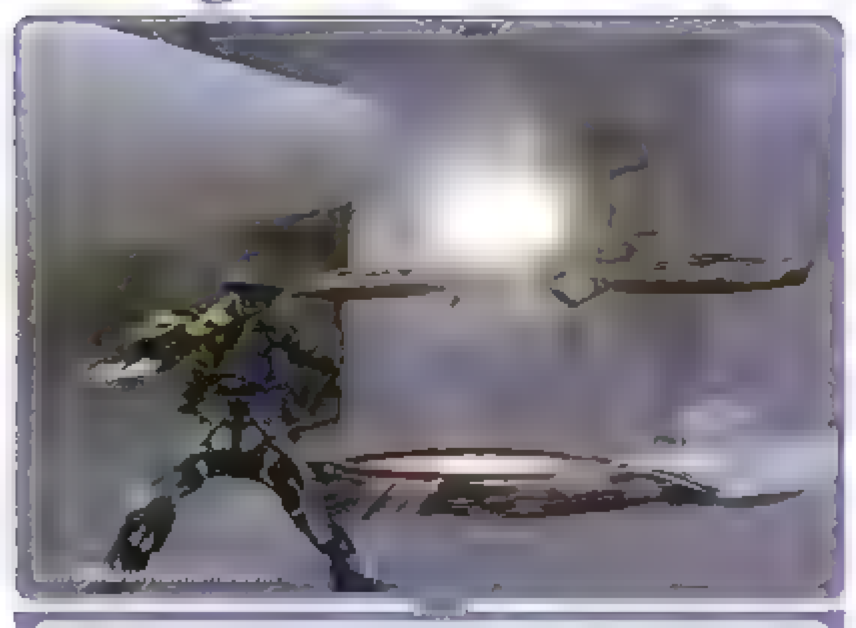


拼命的死守控制點才能獲得勝利

控制模式是什麼呢？簡單地來說，就是要想辦法獲得控制點的控制權，這也是團隊vs團隊的對戰模式，只要敵我雙方任何人站在控制點10秒鐘，即佔領住該地點，就可以獲得一分，當10秒鐘過去，控制點會再度變回中立，直到下一次有人佔領為止，不過玩家也可了解，控制點必定是玩家最常激戰的地方，甚至同一秒可能瞬間就被敵我雙方爭奪四五次以上，因此在這兵家必爭之地，可以看到敵我雙方互拼血肉橫飛的狀況。



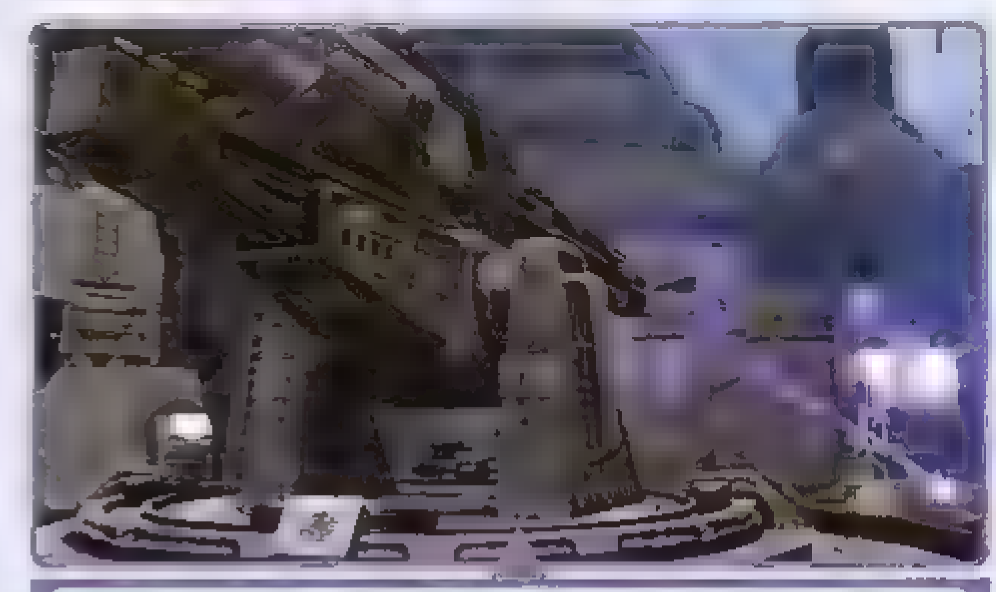
各式載具讓玩家體驗駕駛快感


駕駛載具將有優勢攻擊火力及防禦裝置

魔王我這次在試玩時，由於遊戲並沒有限制，因此試玩了相當多的載具（交通工具）與武器，第一個介紹的是Raptor（猛禽），一種單人駕駛的飛行器，其他的交通工具包括Bomber（轟炸機），可以用他來執行投彈轟炸的任務，太空任務也用得到它，還有一種類似寵物的Skimmer，它像是一隻會飛行的小蟲子，玩家可以搭乘它，他就類似輕行機，可以快速移動進行攻擊，蟲類的搭乘工具還不只這一種，還有Scorpion（蠍蟲），很像是沙丘魔堡的沙蟲，不過它除了移動頗快外，本身還可在移動時兩側長出利刃，用來攻擊近距離的敵人，不過遠距離的敵人也難不倒它，專用的榴彈發射器，可以攻擊遠距離進攻的敵人，以往的buggy（轟車）也有了變革，包含有單人駕駛與多人駕駛的變化，使的團隊在進攻時有更多的選擇，砲塔現在在某些模式已經可以駐紮，可以作為守候陣地的利器，而且依照強弱有三種砲塔，強效的離子砲塔，威力可是很驚人的喔！

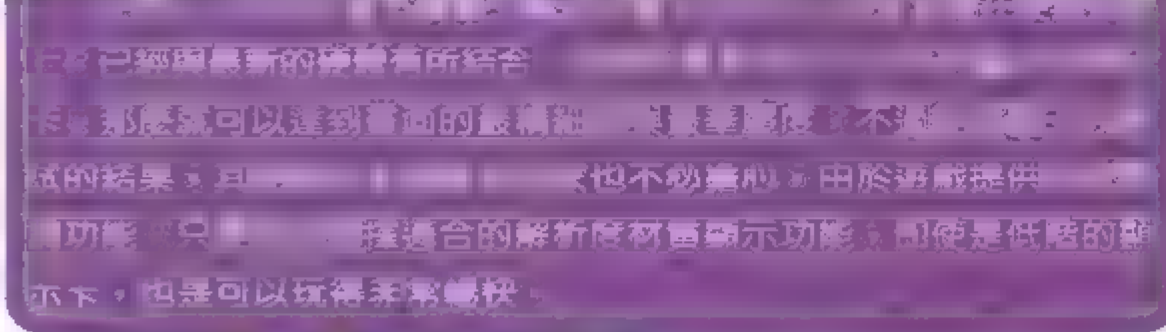
種類繁多的武器可供選擇

在武器方面，多了很多新用途的武器以供玩家使用，包含連結槍（Link Gun），它具有多種模式可變動，包含用來修復交通工具和自己隊伍控制的power Modes（強化模式），具有相當多的功能，而且它也具有越多人使用，功能越強的特點，另外遊戲中也多了蜘蛛地雷，它是一種追擊敵人的有效武器，只需要把它扔出去，它就會自動跟蹤你最近的敵軍，並且在數秒內幹掉他，不過由於多種交通武器的出現，遊戲中也提供了專門針對交通工具的武器，例如反坦克火箭發射器，這種武器可以鎖定交通工具，並且幹掉它，小的交通工具一兩發就足夠，重型武器則可能要打個3，4發，除此之外，這次能在天空飛行的武器也不是無敵的，震皮槍（Shock Rifle）可以用來攻擊飛行武器，所以多種的載具與新增的多種武器，絕對可以讓玩家用的樂到極點，目前已知，一個完整的遊戲模式中所有的交通工具至少有8，9種，武器可能有20種之多。


駕駛載具將有優勢攻擊火力及防禦裝置

不是Nvidia系列的顯示卡也沒關係


低階的顯示卡也能呈現美麗畫面


[illegible]已經與最新的硬體有所結合[illegible]
[illegible]可以達到[illegible]的[illegible]
[illegible]試的結果，且[illegible]也不必擔心，由於遊戲提供
[illegible]功能，只[illegible]擇適合的解析度和畫面顯示功能，即使是低階的顯
示卡，也是可以玩得非常暢快。


猛禽 Raptor

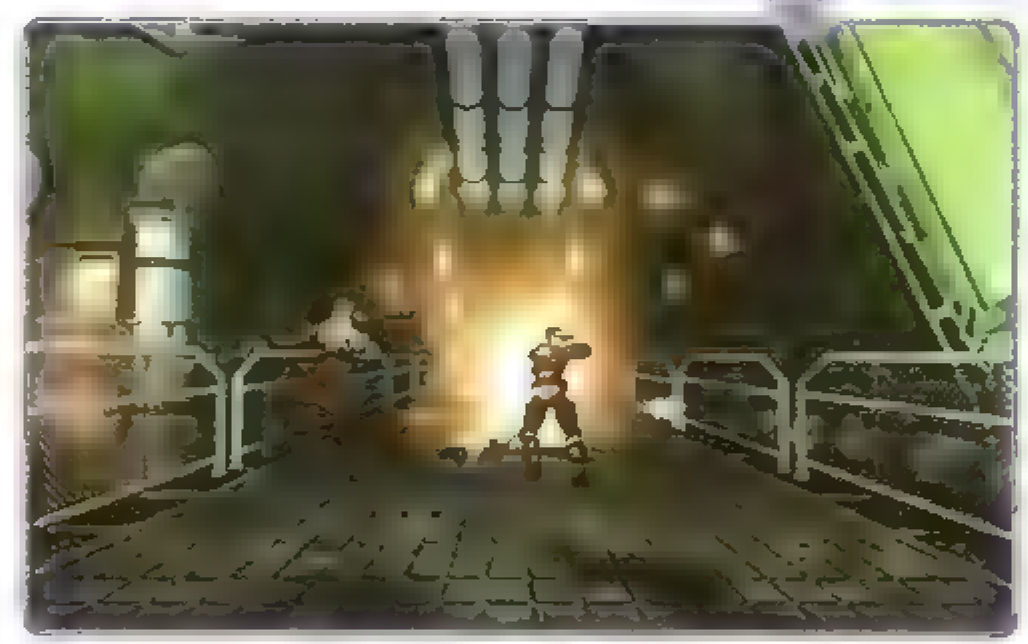

連結槍 Link Gun



人性化的功能與介面

由於《浴血戰場2004》是連線對戰遊戲，因此在一開始玩家尋找隊友或是敵手的時候，一般來說，想必大家都習慣使用Gamespy 這類遊戲大廳或程式來幫助自己更容易參戰，不過玩家此次不用擔心，這次在遊戲中，加入觀戰瀏覽器(Unreal TV)，由於這個加入新的觀戰技術，可以方便讓玩家隨時觀戰，而且不會對伺服器構成太大負荷，這個新技術會與伺服器瀏覽器結合起來，方便玩家找尋想看的比賽，此外遊戲也在經歷幾代後在功能性上更接近完美，功能齊備的投票系統可以讓對戰玩家自由決定即將進行的連線對戰的模式、版圖、規則和設定，同時也可以踢走製造麻煩的玩家，而且也可以讓陌生的玩家，能夠更輕易地商討比賽規則，而在遊戲的介面上，介面更加人性化，遊戲的介面經過重新設計，方便玩家瀏覽，選單亦附有自動說明，增設連線對戰途中登入選單（以便平衡雙方對賽人數，也方便朋友後來可以加入遊戲），以及改良與加強伺服器端過濾功能，介面系統已經過重新編寫，令MOD 友可以更輕易地設計自己的介面，當然，老手習慣的Script 模式也還是存在，如果玩家是精於設計的老手，可以利用Script 模式設計出自己喜歡的關卡與使用自己喜歡的模式來對戰。

優良的介面方便玩家進行對戰



上天下地，各種場景一覽無遺



各種場景都收入在UT2004之中

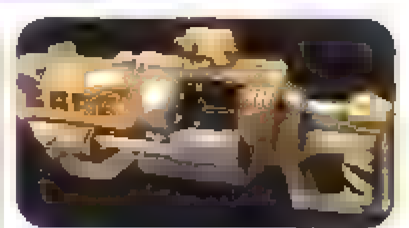
由於這次《浴血戰場2004》的遊戲戰鬥任務也不僅局限在地面上，也可能在外太空，而玩家甚至可以操縱車輛、戰鬥飛機到處移動攻擊，或是以炮塔防衛來犯的敵機，並且相互支援突破難關，讓整個遊戲的戰鬥任務更多元選擇，因此依照遊戲任務的不同，遊戲也設計了多種不同型態的舞臺關卡讓玩家挑戰，遊戲戰鬥任務由地面打到外太空，不管是未來的金屬都市、彎曲的地下迷宮、充滿中國風味的異世界舞臺，一直到無重力的宇宙空間……等，多元化的舞臺設計與任務關卡除了有趣外，更讓人想一探所有場景的究竟，除此之外，這次根據製作小組表示，將會有20幅全新的地圖，全部採用新的材質貼圖和新的架構，更有新的配樂。另外，老玩家不必擔心，設計小組也會提供一些專為UT骨灰級玩家特別設計的地圖。

語音麥克風讓溝通無障礙

除了新地圖新架構外[illegible]提供了支援網路語音交談的功能，因此只要有[illegible]更靈活，玩家可利用headset與隊友聯絡，增進攻防效率，或乾脆對你的敵人破口大罵，嗯，筆者我已經可以幻想戰場上那種血肉與口水橫飛的情況了，想必是非常有趣！經過不斷突破的《浴血戰場2004》，想必在明年春天將帶給玩家最大的震撼！

良好的溝通才能協同一起作戰





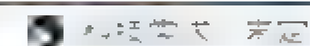






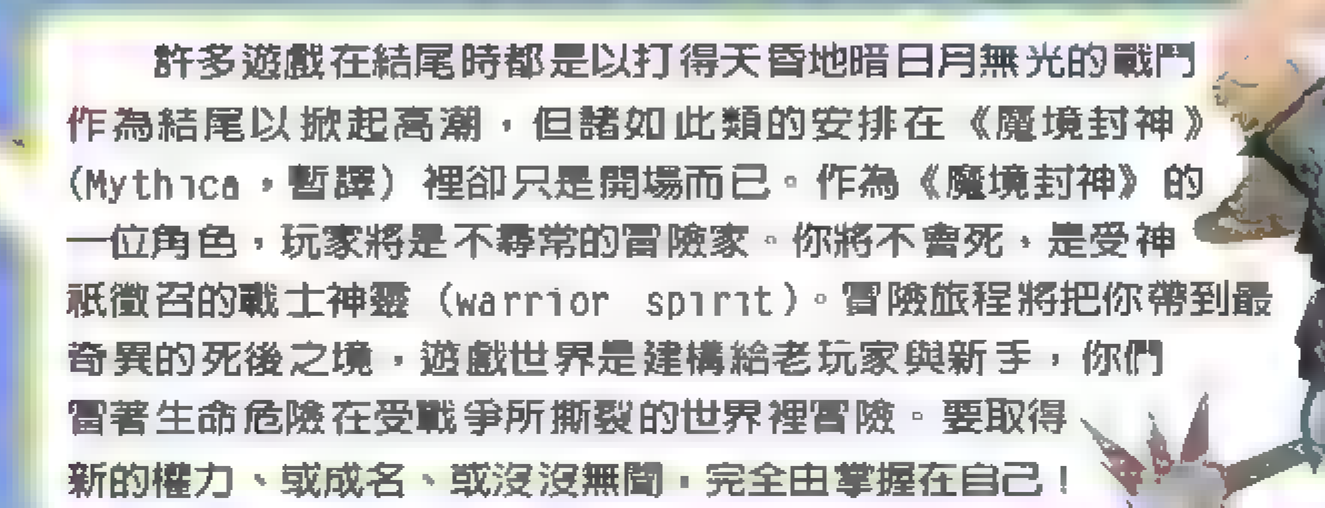
Mythica 魔境封神





研究製造所：Microsoft　販賣流通所：未定

遊戲類型：多人線上角色扮演遊戲　連線方式：未定



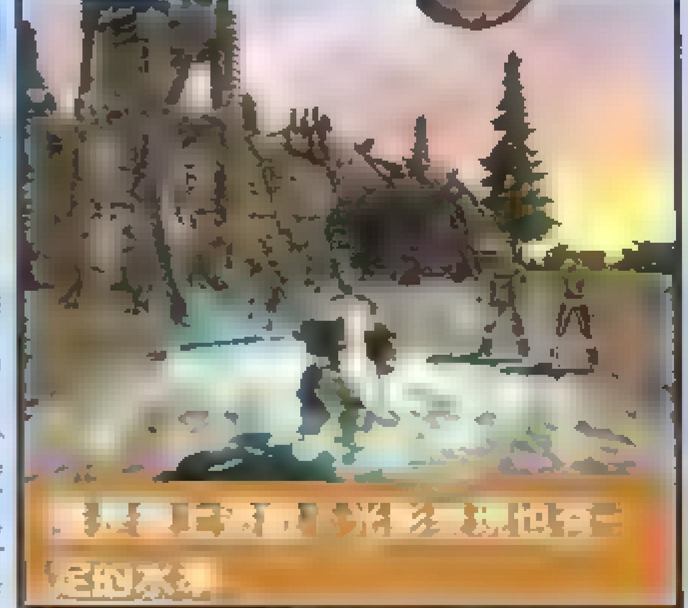
許多遊戲在結尾時都是以打得天昏地暗日月無光的戰鬥作為結尾以掀起高潮，但諸如此類的安排在《魔境封神》(Mythica，暫譯) 裡卻只是開場而已。作為《魔境封神》的一位角色，玩家將是不尋常的冒險家。你將不會死，是受神祇徵召的戰士神靈 (warrior spirit)。冒險旅程將把你帶到最奇異的死後之境，遊戲世界是建構給老玩家與新手，你們冒著生命危險在受戰爭所撕裂的世界裡冒險。要取得新的權力、或成名、或沒沒無聞，完全由掌握在自己！



究極GAME館

扮演受眾神徵召的戰士

在《魔境封神》中，角色所瞄準的目的是要讓自己成為神祇，因此，對玩家而言，為各角色維持一種獨特且具個人特質的身份是很重要，沒有人會想讓角色成為複製人(clone)。所以，遊戲讓玩家可以改變許多有關角色創造的選項。例如，你可以改變裝飾或頭冠的顏色，這麼一來亦可讓公會 (guild) 的成員有相同的服飾識別，勿用費盡心機地尋找公會認同的服裝來認出自家人。另外，身體的樣子、頭部、髮型、膚色也都可以改變。在《魔境封神》裡，角色都是神族 (Immortal)，是受阿斯卡 (Asgard，北歐神話中的諸神居所) 眾神所徵召的人類戰士，你的足跡將踏遍存在之境 (planes of existence)，來搜集屬於你的凡人膜拜 (mortal worshippers)。最後，你自己亦將變成真正的神祇。但你要成為什麼樣子，完全得看你怎麼玩。



[illegible]光影表現也有一定的水準



守護神將決定角色類型

遊戲提供混合的類型與技能制系統。你選擇那一位守護神 (Patron God) 將決定你是循何種技能 (skill trees) 發展，以及是屬於何種身體和心靈屬性。例如，一位向洛基 (Loki，冰霜巨人的後裔，性情暴戾，與其他神祇不和，易惹事生非) 效忠的玩家將可取得力量，而向托爾 (Thor，北歐神話中的雷神) 宣誓者，將被賦予無與倫比的戰鬥技能。



女性人類戰士面對蜥蜴的攻擊

隨著經驗的提升，你將可解開類型技能樹上的更多技能，因為其先決條件很多是受角色等級、技能知識，和完成任務次數決定。玩家選擇追隨的守護神，將決定角色將發展八種技能中的那一種。守護神分為兩種角色，分別是實體 (physical) 的伊西爾諸神 (Aesir Gods，北歐神話中以奧丁Odin為首的諸神)，以及魔法的瓦尼爾諸神 (Vanir Gods，北歐神話中一支先於伊西爾諸神的古代神祇)。每一種類型的本質將由其守護神決定。選擇類型十分簡單，首先，玩家先選擇加入實體或魔法的陣營，每一種主要的陣營包含兩種基本角色，代表著秩序 (Order) 和混亂 (Chaos) 紀律，而每一種角色相對地都有兩種特殊的類型，因此全部共有八種類型，分別是實體類的戰士 (Warrior)、狂暴戰士 (Berserker)、女獵戶 (Huntress)、惡作劇精靈 (Trickster)，以及魔法類的德魯依 (Druid)、風暴戰士 (Stormwright)、火焰戰士 (Pyromancer) 和魔鬼學家 (Demonologist)。以下是相關簡介：

戰士

泰爾（Tyr）是北歐萬神殿中所向無敵的戰士，而且也比阿爾卡裡的其它神祇還老，所以戰士是以泰爾（Tyr）為守護神。戰士純粹是士兵系統，他們以具備高度的攻擊與防衛能力自豪

狂暴戰士

人類能將自己變成熊，他們的身體性受了一種無法控制的瘋狂所牽制，據說奧丁給予其戰士狂暴攻擊（Berserker Rage）這種天賦，讓戰士即使沒有武器或護甲，也能表現極大的致命力量與勇氣。托爾是狂暴武士的守護神。這種類型以巨大的攻擊為主。當他取得力量時，會開始失去護甲能力，但會獲得刺青和記號，進而能發揮天生的力量。在任何一個陣營都是攻擊性的要角。狂暴戰士經常同時使用兩種武器，能輕易地劈開盾牌和讓盔甲成為碎片。另外，若所受的傷害越多，敵人所受的攻擊也就越多。

女獵戶

女獵戶的起源與天空或雪之女神－史卡迪（Skadi）有關。她在天空中旅行，帶著一把弓箭狩獵。她是巨人泰西（Thiazi）的女兒，在泰西被伊西爾殺害後，史卡迪帶著武器到阿爾卡復仇。伊西爾為補償其父之死，讓她可以從眾神祇中選擇一位作夫婿。史卡迪是女獵戶的守護神。此一類型可使用法術和弓箭。另外，她也可以得到潛行的技能，能進行暗殺（backstabbing）和下毒。在遊戲的某些特定地區，當女獵戶找到五種獨特的方法來解決問題時，會獲得增加經驗值的報償。

惡作劇精靈

洛基在北歐的眾神祇中是一位重要的神祇，在大多數的神話中可以看到他以愛惡作劇的射手形式出現，但卻更素行不良。他是兩位巨人的兒子，而且和西格（Sigyn）結婚，一直與詭計、火、魔法、變形有關。

德魯依

德魯依教派是以自然為起源。在神職人員（clergy）中有三種類型分別是德魯依，吟唱詩人（bard）和歐瓦特（ovate）。他們具備不同的能力，但很難指出其間的差別。有些人認為這只是一個訓練程度和等級的問題，而德魯依十分擅長治療。

風暴戰士

在穆斯卑爾（Muspell）外的空間稱作吉納蓋加（Ginnungagap），而在吉納蓋加的北方是尼佛罕（Niflheim），它是一個可怕、黑暗且冷冽的世界。有十一條河流從尼佛罕裡一座巨牆中流出。河流結冰且覆蓋了吉納蓋加。當風、雨、冰和嚴寒在吉爾蓋加的中央遇上穆斯卑爾的熱與火，一個光明、空氣和溫暖的地方就誕生了。風暴戰士的守護神是佛瑞（Frey）。此一類型就控制上述元素風、雨、和水，這些元素都可用來創造巨大數量的「群衆控制傷害」（crowd control damage）。

火焰戰士

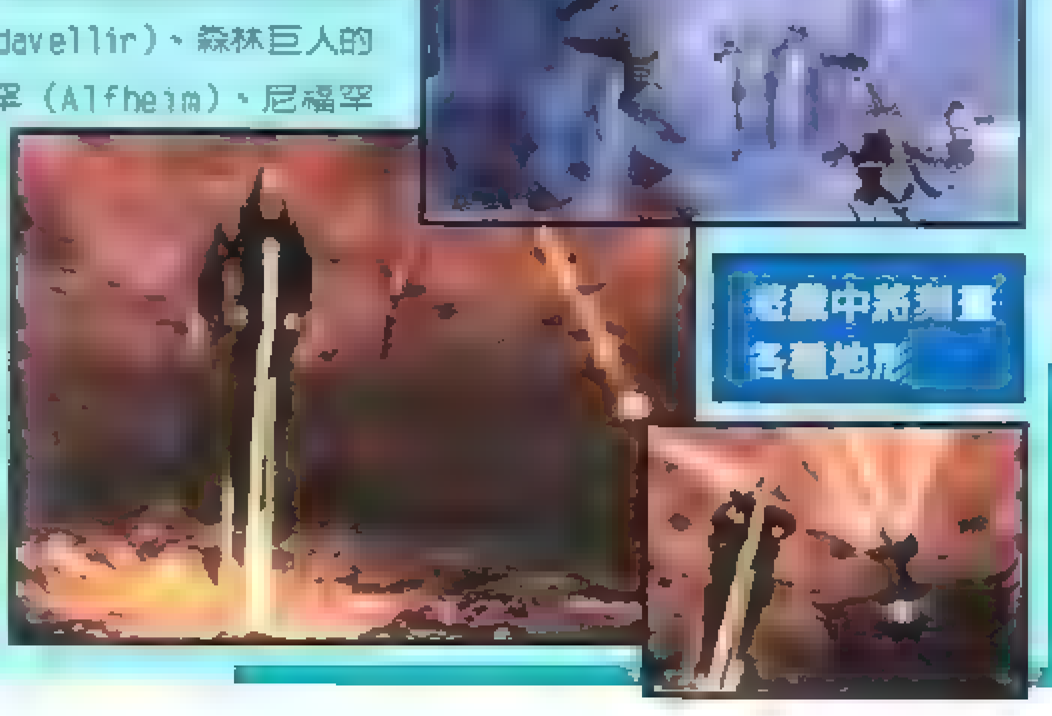
能夠指揮元素（elemental）力量者也許很多，但其中的佼佼者是火焰戰士。他們在追求控制元素形體的過程中，未曾中斷過鍛鍊控制火術的技能，全部都是召喚專家。哈勒（Holla）是其守護神。火焰戰士這種火制（fire-based）類型能使用魔法作為可怕的攻擊武器。法術具備大區域效果，讓他們可輕易摧毀建築物和牆壁。

魔鬼學家

魔鬼學家是研究和練習惡魔之藝（art of Demonology）者：魔鬼學家擅長從受詛咒的環境中移除惡魔力量（Demonic Forces）；另外，也有人使用惡魔之藝在戰鬥中詛咒敵人。魔鬼學家主要住在地底城。

神話建構成的遊戲世界

遊戲世界相當巨大，其內有無數個存在之境，每一個都有廣大的土地容納著私人與公家領域等待玩家探索。遊戲世界包括神祇的家鄉阿斯卡，瓦納爾諸神的家鄉瓦納罕（Vanaheim）、人類的家鄉米德加、矮人的家鄉尼達維利爾（Nidavellir）、森林巨人的家鄉穆斯卑爾罕（Muspellheim）。另外，還將提供阿爾福罕（Alfheim）、尼福罕（Nifheim）和海爾（Hel）等冒險地區。玩家所扮演的神族會先從阿斯卡展開旅程，在鍛鍊好技能後，可至其它地區冒險。另外，在能對抗穆斯卑爾罕裡所發生的危險之前，玩家必須先取得凡人一族的信任，並向神格（Godhood）之路邁進。如前所述，存在之境是極端巨大，例如單米德加的幅員就超過12公里，這還不包括你必須航海才能抵達的島嶼。存在之境內各境地亦代表截然不同的地區環境，從叢山峻嶺、到荒野廢墟、乃至嚴寒多霧的的極地都有；當然啦，巨大的城市、營地、歷史廢墟、叢林、森林、冰原和熔岩地區等也盡現其中。



遊戲中將擁有各種地形



、逐步取得凡人一族的膜拜

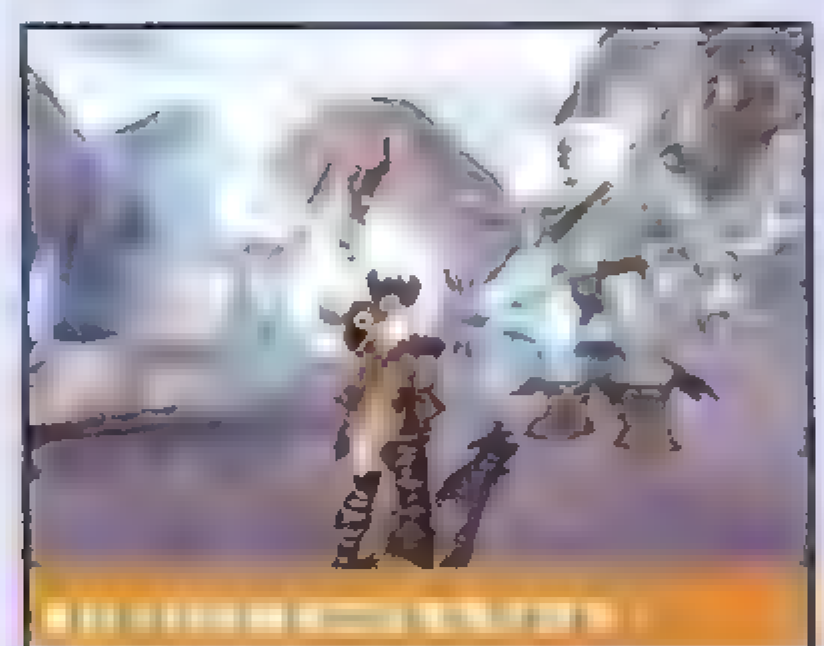


在《魔境封神》裡種族的設計與其它多人線上遊戲是有些不一樣的。你在遊戲中的旅程是以作為一位阿斯卡神族展開，你的外貌看起來像是一位人類，然而隨著有關你的德行的評價在凡人領域（mortal realms）散播開來，你很可能會從其它[illegible]支凡人種族，包括人類、精靈和矮人那裡，取得他們的膜拜。隨著你和其中一支種族越來越契合，你將自然地成為他們的神祇，而取得該種族的特殊技能與能力。作為一阿斯卡神族將有8-10呎高。更誇張的是，你的敵人有些還高達30-100尺。這些角色是從神話故事衍生出來，例如米德加巨蛇（midgard Serpent）和菲利斯巨狼（Fenris Wolf）。



、戰鬥讓你感受永生不死

戰鬥和執行任務可讓玩家取得經驗值，在取得一定的經驗值後，角色將會升級，進而解開技能樹，取得更多的技能。技能亦可從角色的守護神、膜拜者那兒，或者是完成特定的任務或工作取得。一旦技能樹解開，技能會隨著角色成長，因此不再需要耗費心力於經驗值或技能點數。而且，由於技能會隨角色成長，它們將保留實用性。隨著等級的提升，你能夠依技能樹進一步訓練更多更先進的技能。

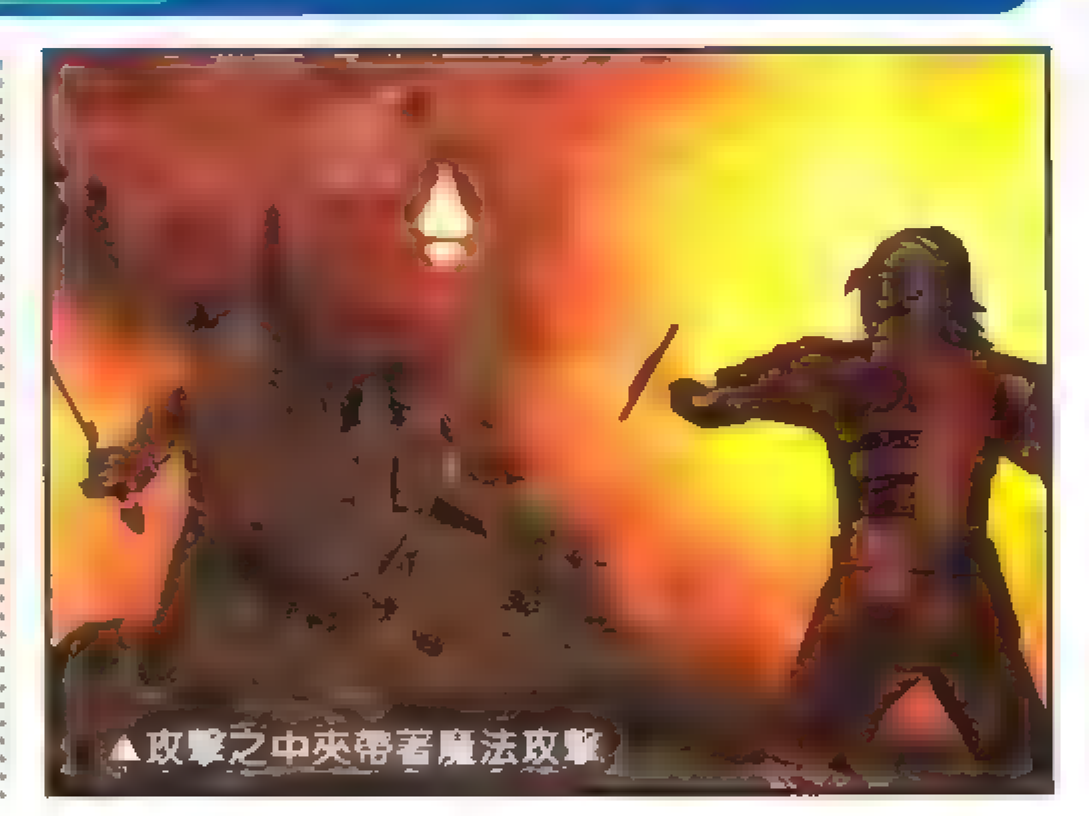


戰鬥的基本目的是提供角色作為神族的感覺。神族不會慢慢地結束敵人的生命，也不會召集神族團體的全部成員，來幹掉一位共同的怪物；相反的：神族會單槍匹馬擊垮敵人，會另首走可死亡堡壘，將城壘一塊一塊撕裂，用神聖的武器解決敵人，這便是設計師所要營造的神族戰鬥感。和其它遊戲較不一樣的地方是角色不會死，如你他在戰場倒下，將可以復活，但會損失一些經驗值，另外身上的物品也不會減少，等級也不會降低。對玩家所扮演的神族而言，死亡只是一時的挫敗！遊戲還提供水域環境供玩家冒險，因為水對北歐民族而言是十分重要。遊戲裡會有很多情況是需要游泳、坐船或在水上戰鬥。遊戲裡有些敵人也是不會死的，例如：巨人（giants），他們是不同種族的神族，形體和力量讓牠們成為玩家在遊戲裡的勁敵。許多巨人比神族力量大太多了，甚至比神祇還強。遊戲裡，當瑟特（Surt）和牠的火巨人（Fire Giants）在拉納洛克（Ragnarok）重返時，甚至會殺害奧丁。當玩家的級數大到能和巨人戰鬥時，需要具備完整的能力與戰技才能征服牠，其戰鬥將是如神話所描述一樣驚天地泣鬼神。

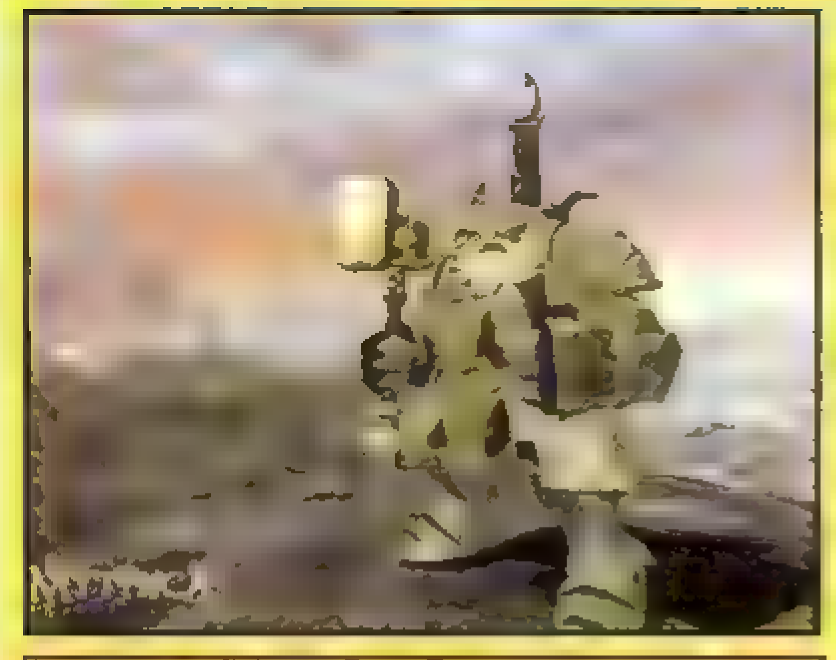


、體驗神話裡的強大魔法

角色從團體支援治療（group-support healing）到施展烈焰抗敵等魔法，都能專精發展。遊戲裡有強大的法師可以召喚凶狠的生物，不論是光明者或黑暗者參加戰鬥。玩家也會看到典型的弓箭手類型的角色如德魯依和巫師在作戰場上使用獨特的法術。目前已知遊戲提供的法術包括治療術，昏眩術、詛咒術、書畫術、潛行術、幻影術、召喚術、隱形術、佔領術，迷惑術、鼓舞術、暴裂術（nuking）、沈睡術、等。神祇和神族具備自然魔法（nature magic）。Thor能召喚光（lightning），並能駕駛飛行戰車（flying chariot）。然而，對角色而言，魔法能力也是透過技能系統逐階學習，玩家學習或使用戰鬥技能沒啥兩樣，因此不用費盡千辛萬苦地去找尋某位會法術的NPC，如果你的等級夠高的話，你自然會解開更高等級的技能樹來學會技能。


▲攻擊之中夾帶著魔法攻擊

能選擇變成職業化工匠

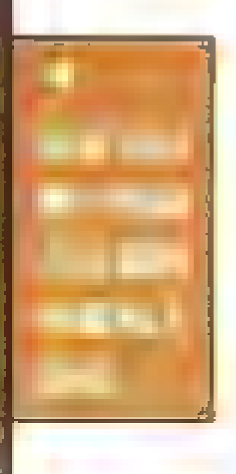


工藝（Crafting）分為兩個等級，首先全部的角色都具備基本的工藝技能，這些功能變得更強大。其次，角色能選擇變成職業化的工匠，進行更專業化的工藝研究。遊戲的目標是確保玩家永遠有些可讓他們變得更強或獨特的物品可以搜集、製作或研究。除了業餘和職業工匠外，尋找可放在裝備表內的武器、衣物、組合性裝備、以及任務和角色的獨特物品，對玩家而言都十分重要。此外，當你獲得讚許，你將能夠搜集各式各樣只能從同伴手中取得的物品。然而，玩家可以不犧牲成為一位更厲害的戰士為代價，來成為一位巧奪天工的工匠嗎？任何角色類型都可以進行工藝，所以變成一位工匠並非是角色在遊戲一開始時要做的決策，而且在稍後的遊戲也不能決定。另外，裝備對遊戲來說是極為地重要，一位角色成長、客製化、和進行搜索都與它脫離不了關係。此外，給神話的裝備必須是幻想式的，不會給你一把短刀，因為這就沒有神話故事的味道了！它是能夠載入魔法，而且種類也繁多，更可進行小幅或大幅升級，當然啦，在視覺上也能表現出客製化。

任務將隨玩家等級而變

任務可以是隨機發現的，也可以是角色的守護神提供。玩家必須在遊戲過程中找出和劇情相繫的任務執行，或只與勝拜者驅離敵人。值得一提的是，當玩家走進地下城或其執行任務的環境中時，你和同伴將取得所屬私人的遊戲領域。拜遊戲私人領域（Private Realm）模組所賜，其他的玩家不能進入你的遊戲領域中。私人領域模組是遊戲的重要一部份，它能讓《魔境封神》成為與眾不同的多人線上角色扮演遊戲。各式各樣的模組將存於每一個存在之境裡，某些是可重玩的，某些是須通行權。雖然在公眾空間裡可以玩的元素很多，但設計師仍期待比較多的冒險是在私人領域模組裡發生。大部份的遊戲經驗將來自於任務目標和對象。某些目標比其它容易達成。某些目標若玩家的等級不夠高，將無法達成。另外，遊戲裡亦有動態的目標完全是以隨機方式呈現。私人領域模組是可重玩的。當然啦，若玩家在該領域內一玩再玩，此時，因完成某項特殊任務而獲得的報償將逐漸減少，但也有些目標是完成一次後便不再出現。大部份的私人領域是針對隊伍規模設計（約十位玩家）。然而，針對攻擊團體（Raid）和公會的冒險者，隊伍規模將是"隊伍中的隊伍"或者符合一個聯盟的規模，這將允許100名玩家同時在相同的私人領域內冒險。畢竟你是不能在沒有來自友人的協助下單槍匹馬征服樓斯畢爾罕。另外在私人領域裡亦提供所謂的遊戲空間模組（playscape modules）。和其它線性（linear）模組相比較，該組更像複雜世界裡的生活片斷。在裡面，玩家將遇上各種派系，並和他們進行各種繁複的互動。玩家可在很多理由下進入遊戲空間模組，例如，戰士可以進入該模組內打敗獵殺人類補運車隊的森林巨人（Frost Giant）大魔頭；藝匠可以進入同一模組內搜集在巨人的碉堡旁深淵底下長成的珍貴的水晶；惡作劇精靈也可以進入該模組搶奪人類的補運車隊。





除遊戲外還可進行社交

溝通工具是多人線上角色扮演遊戲所須具備的最基本條件，《魔境封神》也提供精心設計的交談和訊息系統；另外，遊戲也會提供讓玩家能輕易找到冒險夥伴，並可立刻趕赴他們身邊的指示工具。其中，團體的記事本（Organizer）將能設定團體如何分配戰利品和經驗值。另外，遊戲也將提供匹配系統（matchmaking system）和公會系統（Guild System），但進一步細節尚未公開。遊戲提供多樣化服務的公會系統，內容包括公會大廳所有權（guild hall ownership）、聲譽周知（reputation）、管理工具（management tools）、和公會特殊任務與獎賞（guild-specific quests and rewards）。在《魔境封神》裡無論是透過暴力或忠告，玩家必須討好住在大地上的凡人一族（mortal factions），以取得其信任、支持和技能。你奉侍哪一位守護神，以及你如何與世界互動，將會指示怪物和NPC在未來對你做出何種反應。而無論你是投入助人或獵殺，或甚至是對可疑的生物施展些小手段，你的身份和名聲也會從一個村莊散播到另一個村莊，從地方傳播到世界。



魔獸世界 World of Warcraft

研發製造商：Blizzard　販賣商：未定
遊戲類型：多人線上角色扮演　支持模式：未

預定推出日 年 6 月

轉眼間，受到魔獸迷注目的《魔獸世界》(World of Warcraft)即將要在今年6月上線了，目前正在進行Beta測試中，不過以Blizzard追求遊戲完美的企業性格以及這是Blizzard第一款MMORPG來看，實在擔心會不會再繼續延期@-@，不管了，擔心也沒有用，畢竟延期也是為了作出更好的作品，本期就讓我們來看看遊戲中有哪些種族、職業可供使用，也看看有哪些遊戲特色在。

兩大陣營八支種族可供選擇



人類(Humans)

居住地：風暴城(Stormwind)


人類男性造型　人類女性造型

住在風暴城的人類是堅韌不拔的種族，他們在殘暴的半獸人所發起的第一次戰爭(First War)的入侵行動中倖存下來。在第二次戰爭(Second War)期間，風暴城的軍隊與聯盟結合，共同收復亞澤洛斯(Azeroth)的故園。在第二次戰爭獲勝後，風暴城獲得重建，人類文明的聲勢再度繁榮。在烈焰軍團最近的入侵行動中，讓北方的洛丹倫(Lordaeron)成為廢墟，使得風暴城成為人類文明的最後堡壘。

矮人(Dwarves)

居住地：熔鐵堡(Ironforge)

矮人男性造型


矮人女性造型

在熔鐵堡居住著生性沉穩的矮人，他們是強健的人類古代種族，住在大雪覆蓋的哈茲莫丹(Khaz Modan)山區底下。矮人一直與人類有著堅固的聯盟關係，過去幾世紀以來，矮人很少離開安全的山區堡壘，但他們以無比的勇氣和道德挺身保衛友人。根據最近的一項發現顯示，矮人經歷過明顯的變形，據說是強健的泰坦人在混沌初開時由石頭創造出。矮人認為現在的使命是解開令人疑惑的傳說，和發現泰坦人尚未被人發掘的遺產。為了這項使命，矮人盡一切努力至各地探索，這些探勘導致矮人屯墾區遍佈已知的世界。

夜精靈(Night Elves)

居住地：達那蘇斯(Darnassus)

過著隱世生活夜精靈(Night Elves)是有如幽靈般不死的種族。夜精靈濫用魔法招致烈焰軍團來到世界，並導致兩支種族間的戰爭。夜精靈勉強擊退烈焰軍團，但他們的奇幻家園遭到破壞並沉入海中。作為一支種族，夜精靈是有榮耀的過去，但他們非常地不相信世界上的"次要的種族"。夜精靈在本質上是夜行性種族，其黯暗力量也一樣會造成鄰邦的不信任。位在卡里魔多(Kalimodor)北方海岸的泰德西是夜精靈的新家園。在烈焰軍團入侵後，上古體系(the Circle of Ancients)和強大的德魯依(druids)結合夜精靈的法力，在達那薩斯種植了一株巨大的新世界之樹。他們稱這顆樹為泰德拉西爾(Teldrassil)，以其母語而言，意即"大地的皇冠"，他們在泰德拉西爾的大樹枝上建造新家園。


夜精靈男性造型


夜精靈女性造型

地精(Gnomes)

居住地：熔鐵堡(Ironforge)

古怪精巧的地精是世界上最奇特的種族之一。他們沉迷發展新科技和建築巧奪天工的物品。地精在以神奇技術所建造的地精堡(Gnomeregan)繁榮地生活，他們與親戚矮人共同分享丹莫洛山谷的森林資源。雖然熔鐵堡的矮人了解愛科技和工程，但提供矮人大多數武器和交通工具的重大且具眼光的設計卻是地精。地精亦在第二次戰爭期間加入聯盟，但奇怪的是，在烈焰軍團近來的入侵行動中，他們拒絕派遣任何人員協助聯盟，因為一支古老的、野蠻的威脅至地底深處發出，並且侵略地精堡。由於了解聯盟的主要目標是擊敗烈焰軍團，因此地精決定孤軍奮戰。雖然奮勇抗敵，但地精堡的淪陷已無可挽回。有大半的地精族人遭到殺害，倖存的地精逃至矮人的熔鐵堡，並參與再加入聯盟，且將大部分的時間花在發展戰略和武器上，以盡能夠復國。


地精男性造型


地精女性造型

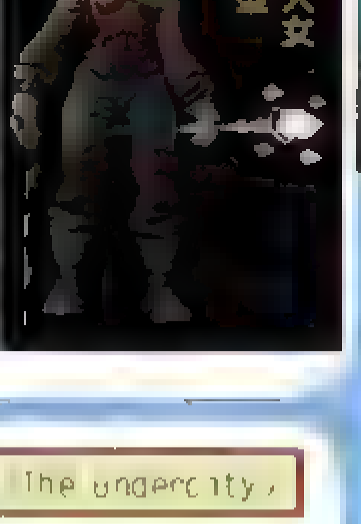
半獸人（Orcs）

居住地：奧奇瑪（Orgrimmar）

野蠻的、綠皮膚的半獸人生長自如地獄般的德拉諾（Draenor）世界，透過 度空間的黑暗之門（Dark Portal）被帶到風暴城，被迫對人類發動戰爭。半獸人曾被豢養成德拉諾裡巫僧社會中的貴族。可悲的是，自豪的半獸人世族被烈焰軍團打敗後，被迫充軍，並參與亞勒洛斯的入侵行動。現在，半獸人不只為征服而作戰，也為其在世界生存的權力而戰。以傳奇性人物奧格林末日鐵鎚（Orgrim Doomhammer）為名，奧奇瑪是半獸人新家園的首府，它是建造在杜諾鄉（Durotar）貧瘠土地裡 個巨大的多風峽谷。奧奇瑪是世界上最英勇的戰士城市之一，在其廣大無邊的城牆後，年長的巫僧耐心地傳奇知識給新一代領導人，而戰士把時間花在競技場上，磨鍊戰技待機而發







戰牛族（Tauren）

居住地 天雷崖 Thunder Bluff



戰牛族是住在卡里蹤多中部裡綠草如茵的廣大荒野上巨大且野獸似的生物。他們為本性而活，並且維護著土地上野蠻事件和元素的浮燥神靈間的平衡。儘管他們有巨人的身軀和粗暴的力量，極愛和平的戰牛族蘊育了 種寧靜的世族社會。然而，當衝突發生時，戰牛族是難以應付的的敵人，他們會用盡全部的力量踏平敵人。在其上古首領凱恩血蹄（C irne Bloodhoof）的領導下，戰牛族在烈焰軍團入侵時和半獸人進行聯盟，自此保有合作關係。和半獸人一樣，戰牛族竭力維護其傳統意識和貴族的地位。偉大的天雷崖城座落在一連串的台地上，眺望著馬爾格兒（Mulgore）的青蔥綠地。曾經游牧的戰牛族最近建立了該城作為貿易車隊、旅行木工和各類藝匠匯集的中心 這座驕傲的城市亦作為勇敢的獵戶的庇護所，他們在馬爾格兒平原及其周邊地區獵取危險的報酬。





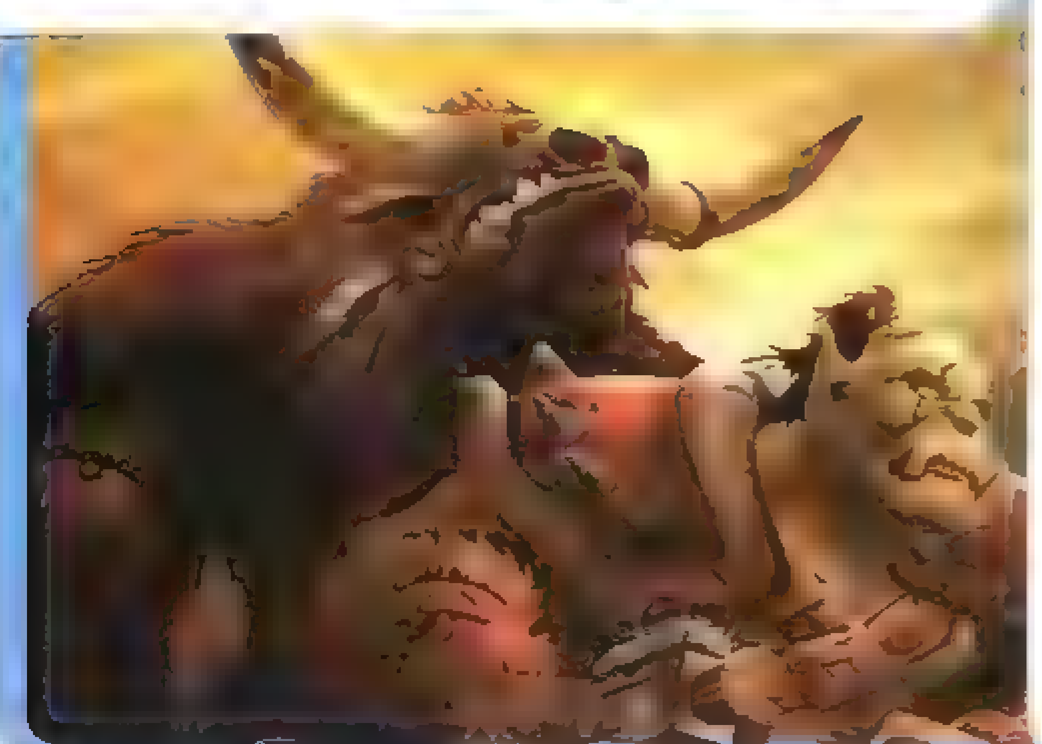
不死族（Undead）

居住地：地底城（The undercity）

為脫離巫妖王的暴政統治，不死族的其中一支復仇團體，推翻控制他們的人，並試圖保留自我意志。這支名為棄族（Forsaken）的團體決定奉侍領袖妖精女皇席爾瓦娜絲（Sylvanas windrunner）。座落於受詛咒的提里斯法圍（Tirisfal Glades）的地底深處，這個迷宮的地底城（Undercity）是 個不斷滋長的邪惡基地。席爾瓦娜絲的御用藥師爭逐發展毀滅性的新瘟疫，它不僅會侵蝕他們痛恨的史高吉（Scourge）敵人，同時也會對人性造成傷害。為進 步達其邪惡目標，棄族趁機與殘忍的王族陣營結盟，但他們對同志並沒有真正的忠誠，棄族誘使王族陣營和共同的敵人巫妖王戰鬥。







食人妖（Trolls）

居住地 奧奇瑪（Orgrimmar）

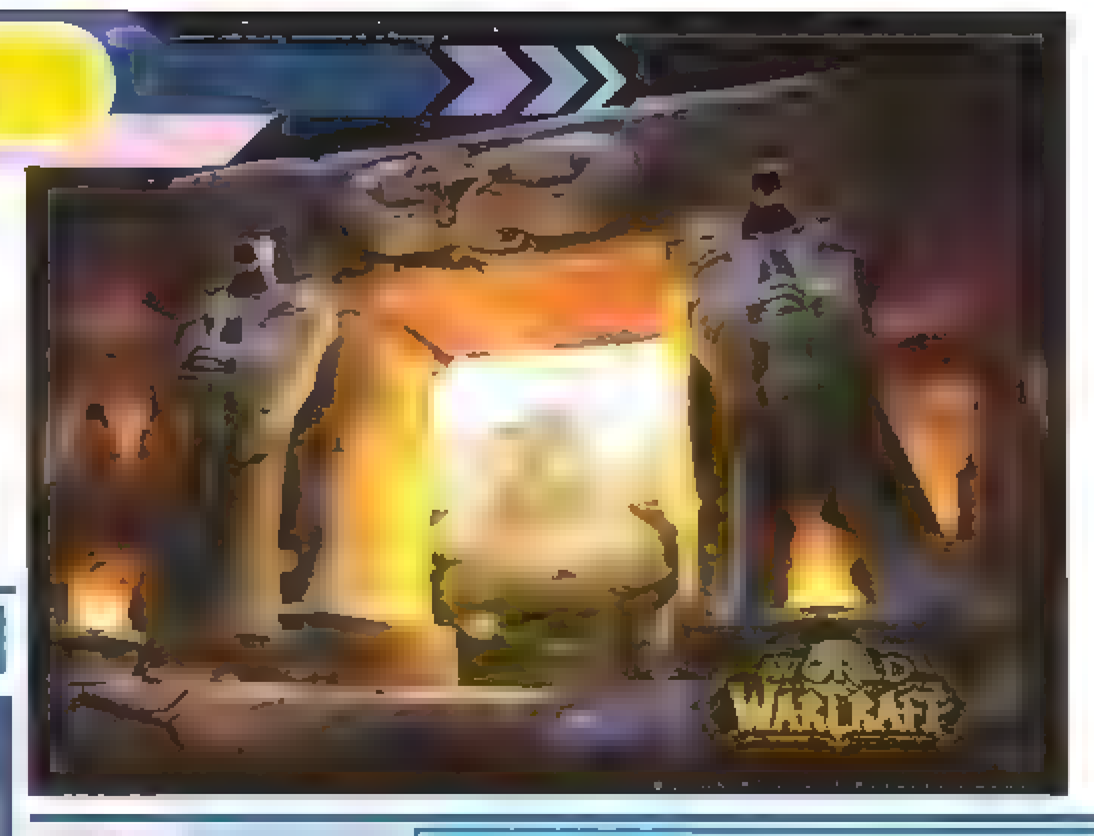




凶惡的食人妖居住在南海（South Seas）的無數小島上，以其古怪且黑暗的神秘主義聞名，生性殘忍且迷信，陰險的食人妖對其它種族十分痛恨。其中黑矛（Darkspear）族的食人妖被逐出祖先位於勒王谷（Stranglethorn Vale）的島嶼已有很長的時間，他們幾乎被水生的墨洛克（Murlocs）滅亡，但索爾（ hrall）和王族陣營在這時拯救了他們。為了回報王族陣營盟軍的義舉，食人妖誓言對王族陣營永遠效忠。現在食人妖與其半獸人盟友共同以杜洛塔（Durotar）為家園，主要城市亦為奧奇瑪。作為王族陣營的一份子，食人妖亦擴大對強大的戰牛族效忠。

選擇自己喜愛的職業

玩家想扮演何種職業的英雄呢？這是玩家玩《魔獸世界》前第一個必須回答的問題。在決定要扮演那一支種族後，每位角色將選擇9種職業（class）中的一種，每一支種族都有玩家可選擇扮演的職業。在角色的生涯中，能夠學習超過1,000種魔法與技能。職業有助於決定他或她擅長何種法術或技能。以下是目前已公佈的職業及可以使用的技能



聖武士（Paladins）

可扮演的種族：人類、矮人

聖武士可施展聖光術（Holy Light），是聯盟的捍衛者，他揮舞著強大的戰鎚，同時可施展聖光術在戰鬥中治療同志。除了聖光術外，聖武士還可以施展聖光盾（Divine Shield）和虔誠光環（Devotion Aura）。聖光盾是一種可對抗實體和魔法攻擊的防護罩，不過只能對自己施展，虔誠光環則可加強隊友身體上的防禦能力。



聖武士的熱血靈氣對組隊很有幫助

盜賊（Rogue）

可扮演的種族：人類、夜精靈、矮人、地精、牛頭人、不死族、食人妖

盜賊這個職業習慣處於陰暗中，並且擅長從眾人的視線中消失。以其過人的技巧、體能和高超的障眼及偽裝能力，作為盜賊、謀殺者、間諜或刺客對盜賊而言一點也不難。目前已知盜賊的技能包括：具備隱身能力的潛行（Stealth）、可神不知鬼不覺從敵手背後將他幹掉的背刺（Backstab），以及讓盜賊雙手都可以使用武器的雙手揮擊（Dual Wield）



盜賊可以繞到敵人後面"進行背刺"

牧師（Priests）

可扮演的種族：人類、夜精靈、矮人、不死族、食人妖

牧師在亞塞洛斯的信仰上佔有極重要的地位。在各個隱密處裡，不莊嚴的牧師負起善惡教化，傳播著聖光信仰。然而，不管其信仰，所有的牧師都致力於醫治及保護傷者與軟弱者的心靈。目前已知牧師有一種基本技能：心靈控制（Sleep）、醫療術（Heal）以及暗影之痛（Shadow Word: Pain）。心靈控制可以操控心靈，可以讓生物或人類進入睡夢中，讓他們完全無法行動；醫療術則讓牧師可透過聖光魔法治療戰士和魔法師（Mage），讓他們可重新返回戰場；暗影之痛是透過黑暗的字眼，讓受攻擊者痛苦異常一段時間



牧師正在使用醫療術

獵戶（Hunter）

可扮演的種族：夜精靈、矮人、牛頭人、獸人、食人妖

亞塞洛斯大地是很多野獸的家園，獵戶追蹤、馴服並且著殺各種在其土地上發現的動物和野獸。他們會熟用弓箭和遠距離射擊武器，認為武器和寵物是他們唯一真實的朋友。他具備的基本技能包括可輕易尋找各種獵物的野獸追蹤術（Beast Tracking）、可使野獸鎮靜的野獸撫慰術（Beast Soothe），以及可讓野獸成長、學習，進而成為獵戶拍檔的野獸馴服術（Beast Taming）

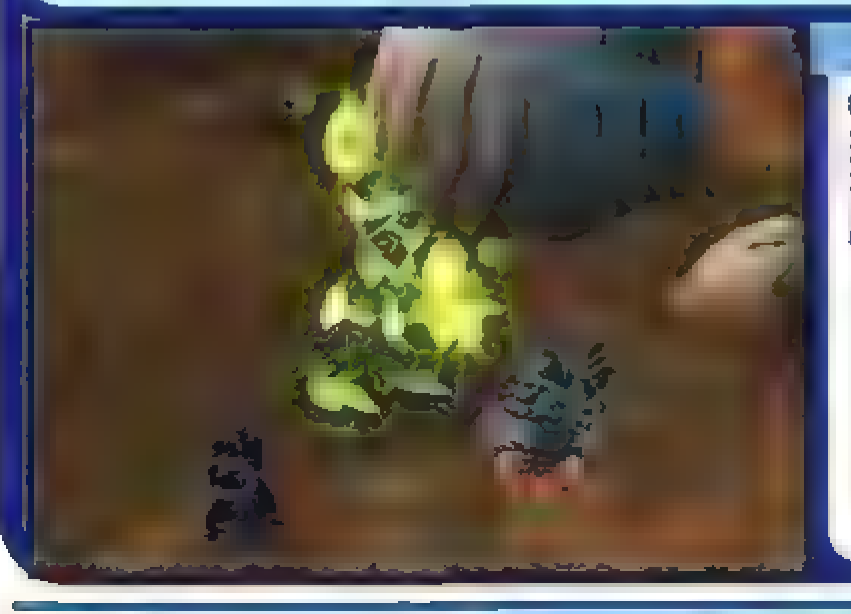


獵戶可以馴服《魔獸世界》中的野獸

巫師（Warlocks）

可選擇種族：人類、半獸人、不死族、地精

巫師是那些太過專研惡魔力量之根源的魔術師，大部分的時間都磨耗在追求黑色知識，接觸了能製造混亂的魔法。烈焰軍團現在賦力量給巫師，讓他們可獲得摧毀性的能源，並召喚其惡魔主人的強大密使。他們可運用的法術包括讓敵人陷於火海，焚燒其身軀、骨頭與靈魂的火焰祭毀（Immolate）、破解敵人法術的反魔法（Anti Magic）以及可召喚煉獄魔抗敵的煉獄術（Infernal）等。

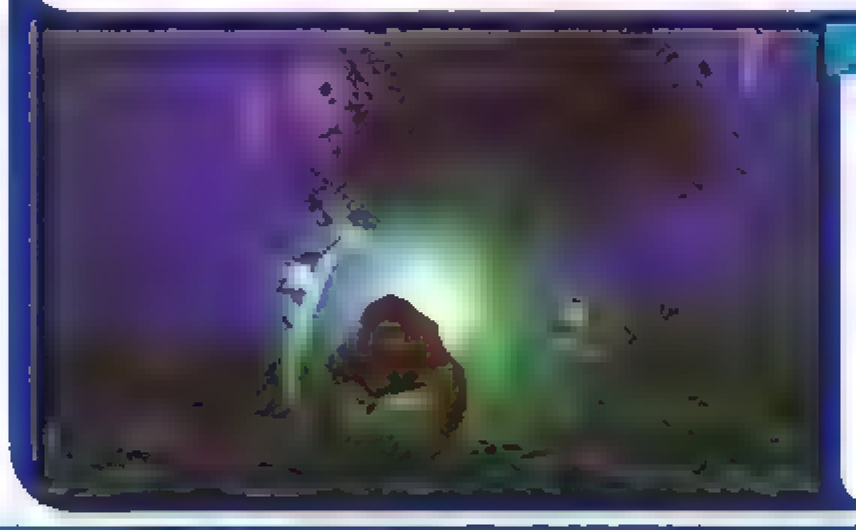


巫師可以召喚出煉獄魔

德魯依（Druids）

可選擇種族：夜精靈、戰牛族

德魯依是世界的維護者，他們沉睡了數個世代，甦醒時引道著烈焰軍團入侵行動的威脅。在阿奇蒙德（Archimonde）挫敗後，德魯依選擇留在動盪的世界中，協助重建破碎的故土。烈焰軍團的攻擊為自然秩序留下恐怖的傷痕，而德魯依該盡要去療守。他們較基本的法術包括：扮演各種動物形體，以利旅行和戰鬥的變形術（Shapeshifting）；可恢復盟友能力或者治療傷者健康的回春術（Rejuvenation）；以及以超自然的紅光盤住敵人，讓德魯依可更容易地看清和攻擊敵人的妖火（Faerie Fire）。



德魯依可以利用變形術獸化成野獸

戰士（Warriors）

可選擇種族：人類、矮人、夜精靈、地精、半獸人、戰牛族、不死族、食人妖

戰士是以近戰為中心（melee centered）的職業，擅長使用武器和戰術，其特殊技能自然而然地也以戰鬥為導向。已知較重要的技能包括讓戰士可用盾牌攻擊敵人，並使其暈眩一陣子的盾擊（Shield Bash）、可躲避敵人攻擊的防禦陣勢（Defensive Stance），當使用該技能時，還可增加角色的護甲一段時間。另外，戰士還有一種攻擊性法術叫做旋風（Whirlwind），它可以讓戰士本身異常狂暴，進而創造出毀滅性的力量來傷害周邊的敵人。



戰士是唯一全種族都可以扮演的職業

魔法師（Mage）

可選擇種族：人類、矮人、地精、不死族

魔獸世界裡的魔法師曾一度進入代拉蘭（Dalaran）裡的魔法統治體制內，然而，在該王國被烈焰軍團摧毀後，神秘的法器便散落到世界各角落。目前已知有三個魔法師可使用的法術，首先是隱形術（Invisibility），它可以讓施法者不被偵測，而滲透至敵營內或者擺脫險境；其次是霜護甲（Frost Armor），它可讓施法者增加盔甲的防禦能力增加一段時間；接著是火球術（Fireball），它可讓施法者發射猛烈的魔法火球攻擊單一目標。



魔法師正在施展霜護甲來保護自己

巫醫（Shaman）

可選擇種族：半獸人、戰牛族、食人妖

巫醫是各種族或氏族的心靈（spirits）領袖，他們與神靈溝通，可以看透未來，當遭遇戰鬥時，巫醫有各種強大的法力足以對抗威脅，使其恢復至自然狀態。目前已公開三種可以使用的法術，分別是吸收自然能源進而形成可怕的電荷，用來攻擊單一敵人的閃電擊（Lightning Bolt）、電光護盾（Lightning Shield）能在友好的角色周圍產生一道電能屏障，敵人來攻擊裝有電光護盾的角色時，將會受到電擊傷害，以及可召回友好夥伴的移動，以治療傷者的恢復術（Restoration）。



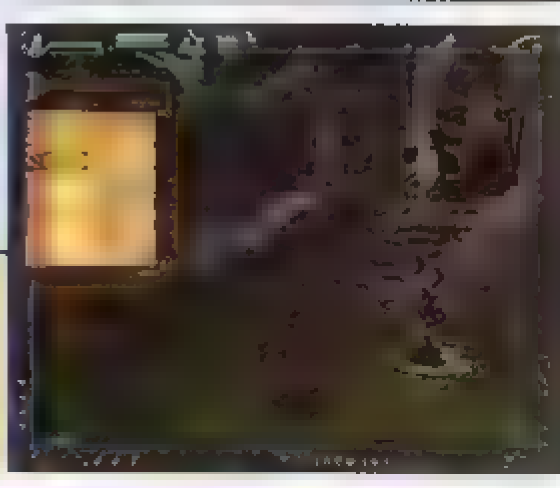
巫醫正在以恢復術治療自己

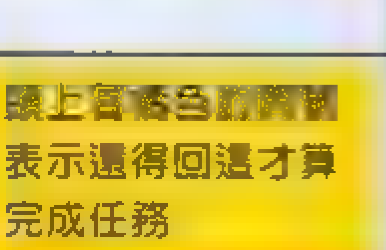
承接任務換取經驗報酬

《魔獸世界》中將有許多任務可以讓玩家承接，某些任務可在城內完成，也有許多任務必須至城外執行。「些任務可能是協助當地的店家，或維護地方安寧，某些較大型的策畫性任務，可能牽涉政治叛變或甚至是戰鬥解決旅途，但玩家大部分的時間可能花在該書各族首府內一些竹言蜚語，接受任務是了解亞勒洛斯和故事情節的好玩方法。任務大都是危險的來源，但角色可從中獲得報酬，而且它不會管你花多久或多短的時間完成。許多任務可以由單一位玩家很快地完成，有些可能需要許多玩家一同冒險，甚至是要花上一週以上的時間才能達成。一旦任務圓滿，且向適當的NPC報告任務達成時，玩家就可以獲得經驗值或金錢，有時候還會因任務較為困難而取得魔法物品……等稀有道具。另外，任務將是十分容易發現和要求，大部份的情況是，當玩家與頭上有橘色的驚嘆號的NPC談話，該記號表示此角色有任務可以提供。而那些頭上有橘色的問號的NPC，則是告訴玩家必須再回到他那兒去才算完成任務。此外，遊戲另外還有一些指標告訴玩家那些NPC在不久將來會提供任務。另外，當遇到頭著銀色驚嘆號的NPC，代表玩家的等級不足以承接他手上的任務，玩家可以等到等級夠再來挑戰。

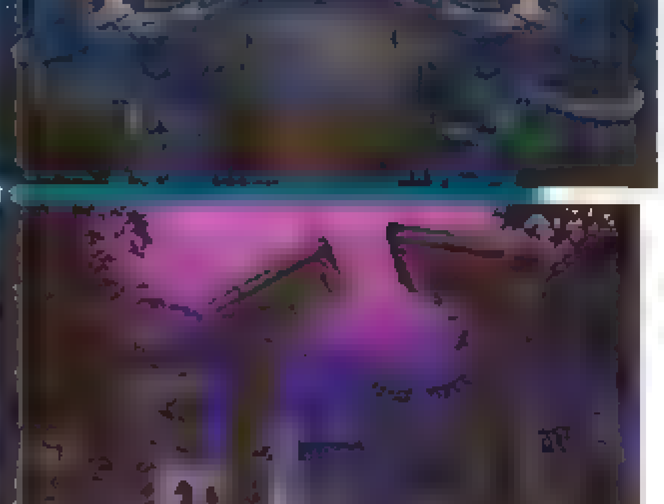
▼頭上有橘色的驚嘆號代表可以在此承接任務







頭上有橘色的問號表示還得回這才算完成任務



六大城市提供生活所需

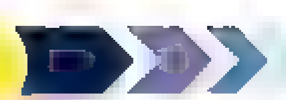
除了小城鎮、堡壘、和邊哨外，在亞勒洛斯世界裡有六個主要城市，分別是風暴城、泰德拉西爾、熔鐵堡、奧奇瑪、天雷崖以及地底城。每一個城市代表住在該區族種的首府和主要交通樞紐。這些城市與其它的城市在建造風格和外貌上截然不同，除了有NPC的人物在各種的建築前佇足外，城市還作為玩家冒險、購物、交易、和社交等活動的場所。另外，由於城市很容易進入，它便成了中央運輸樞紐。在區域內的每一座城和不同的邊哨站設置商店後，你將可以花些錢搭乘有翼的巨獸，利用牠們在城市之間旅行，至於洲際間的旅行，則可搭乘如齊柏林(Zeppelin)，在某些城市之間亦可找到類似的服務。另外，各城鎮內會有銀行，提供玩家儲放難賺取的遺寶（relics）和寶藏的地方，這些珍貴的物品都是你必須在《魔獸世界》中冒險贏取的。每一座城市都有一個銀行中心和世界各地的銀行連繫，所以玩家要隨時取出這些價值不菲的寶物並不難。另外，玩家可以在旅館內和其它旅人一起討論，或者慶祝你所征服的任務，甚至可以和友人小酌一杯，而旅館也是一個找到求職者的好地方。有時候，一些通緝名單也會張貼在旅館外，提供賺取賞金的英雄接獲任務的機會。另外，城鎮中亦有許多商家和小鋪，將會提供你所需要的東西。武器鑄造師、盔甲鍛造師、鍊金術士等，這些人士都是你在城牆旁可遇到的交易商。《魔獸世界》提供玩家對玩家戰鬥區域，渴望享受友好性競爭的玩家，可在設於城市內的戰鬥區域，試試寶劍和法術，磨練彼此的技能。另外，遊戲內還有職業總部（Class headquarters），許多角色職業可在城市內鍛鍊本身的戰鬥根基，這是一個訓練角色的好地方，但有時候，你也可在這兒接獲任務。



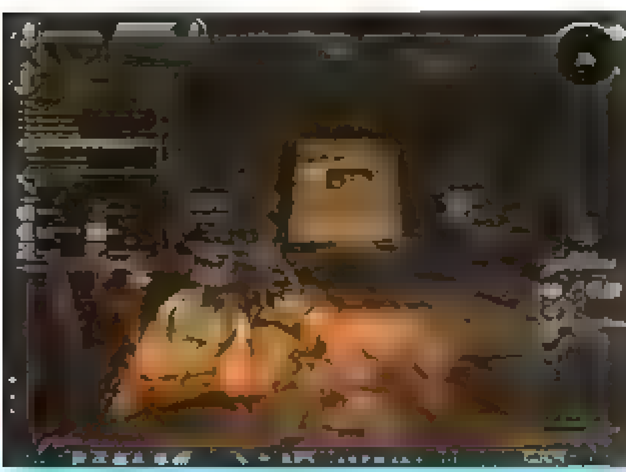
天雷崖

地底城

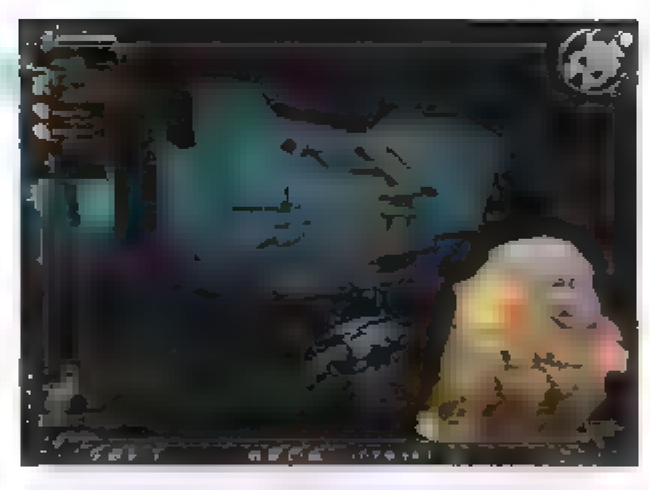
豐富遊戲的交易技能



玩家若要在遊戲內鍛鍊一把鋒刀，或釀造一瓶神秘的藥水，或裁製一件風格獨特的套裝，都必須靠「交易技能」(Trade Skills) 完成，熟練這些技能可讓角色在動態的經濟活動中佔有重要的地位。在遊戲中提供兩類技能，首先是採集(Gathering)技能，它讓玩家可以收集製作物品時所需原料，其次是交易(trade)技能，它可以讓原料轉變為成品。事實上，這兩種技能是相輔相成，例如，利用鐵匠的能力製作物品時，玩家所需的原料須由具備挖礦技能才可取得。然而，玩家也不見得必須同時具備這兩種技能才可成功，例如煉丹師在提煉藥水時，通常是向藥草商購買藥草。另外，遊戲中有所謂的交易技能秘訣，它是製作物品的藍圖，會詳載製作物品的必需原料。許多秘訣可以從遊戲中的訓練師(trainers)取得，他是教導特殊交易技能的人。其它的秘訣則可以透過各種商人取得。當然啦，有些原料是藏在危險的地區，玩家必須靠冒險才能取得。目前已公佈的「交易技能」包括



▲玩家可以自行鍛鐵



▲到地底下採集稀有的礦石

煉丹術 (Alchemy)	煉丹師混合藥草，可製造不同效能的藥水。玩家可提煉出治療、隱形、元素抗體(elemental resistance)和魔法藥水、武器保養油…等。
鍛鐵 (Blacksmithing)	鐵匠從挖礦工取得鐵條，可以打造成精巧的武器與盔甲。遊戲內有許多獨特的武器和盔甲可以在強敵怪物手中找到，但有些只能經由鐵匠所創造。
工程 (Engineering)	工程技能可用來結合金屬與石頭，進而成為製作爆裂物、槍砲、望遠鏡、子彈、和機械龍(mechanical dragons)、潛水頭盔(aquatic helmets)等所需的零件，和其它交易技能所取得的產品不一樣，工程產品常要走較多的步驟才能完成。
製革 (Leatherworking)	此技能允許玩家製作各式皮革，作為皮革護甲之用，也可用來創造更高階、更堅固的護甲和先進武器。
裁縫 (Tailoring)	裁縫技能讓玩家可以裁剪不同的衣服成為護甲、袋子、襯衣和其它衣件等。
烹調 (Cooking)	在遊戲中食物是用來治療戰鬥後受傷的玩家，讓他可以儘速重新戰鬥。
採藥術 (Herb Gathering)	採藥術可用來收集在世界各地找到的植物，但更強大的藥草須更高階的採藥技能才能取得。每種藥草都有特殊的用途和發現地點。
採礦術 (Mining)	採礦術是用來提煉在各地的礦坑找到的黃金、石頭以及寶石。一般而言，大多數的礦坑都座落於危險的地底，而不是地表。除了收集這些原料外，礦工還可以決定要不要將它熔成金屬棒，它是某些製匠如鐵匠和工程師可以轉變成致命武器和神奇器具的原料。



肥肥正把守地底城的門口

提供刺激冒險的地底城



玩家在遊戲中將會遇到兩種地底城，首先是小型地底城(micro dungeons)，其次是世界地底城(world dungeons)。在Azeroth裡大約有100個小型地底城，其範圍有很小的，也有非常廣大的，小型地底城的地點包括古墓、礦坑、地窖、沉船等等。至於世界地底城則如麥迪文之塔(Medivh's Tower)、西荒死礦(Westfall Deadmines)、以及史卡雷蒙納修院(Scarlet Monastery)，這些地方的規模比小型地底城大很多，並且是設計來進行某些史詩性冒險。這些地點也有一些共同的區域讓玩家可以會面，以及一起戰鬥。但這些地底城的更深層的區域是專給某些私人團體(如工會、盟會)，這些區域稱作實戰區域(instanced zones)，讓玩家和友好的團體在私人擁有的地域裡，可以有更多的個人經驗、探索、冒險或完成任務。玩家也可以邀請其他人至你的實戰區域，加入你的行列。實際上該區內的怪物基本上是非常強大，所以玩家必須組隊來共同抗敵才能打敗他們，不過越危險的敵人，相對將提供更可觀的報酬。



地底城中有許多稀奇古怪的怪物在

武俠RPG

幻想三國誌

繼新絕代雙驕參，宇峻年度最強力作！

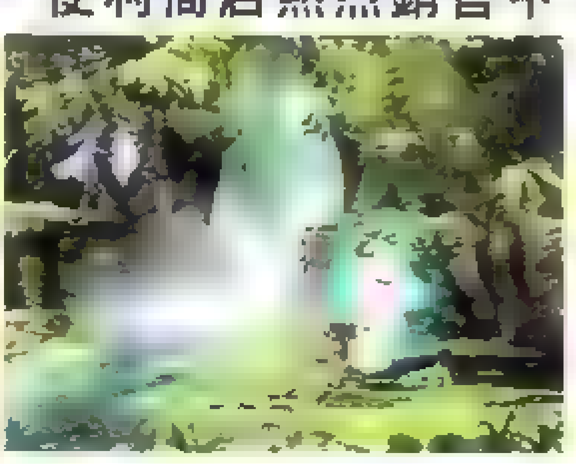
幻想三國誌小說完結篇已經上市！
全省7-11均售

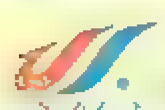








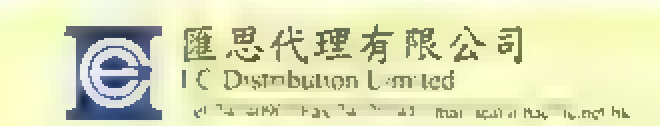




宇峻科技股份有限公司
UserJoy Technology Co.,Ltd.

網址 www.uj.com.tw
E-mail service@uj.com.tw





搞笑運動遊戲

過關斬將，
號召各路英雄創造足球傳說

造型逗趣，
爆笑劇情和人物組合讓人處處驚喜

上手容易，
足球門外漢也能輕鬆操作

夢幻對決，
讓您腳踢貝克漢、踹翻卡恩防線

連線同樂，
和親朋好友鬥智鬥力不寂寞

★1月14日・熱血上市★

激戰足球學園

號稱史上最弱的Q大足球隊正面臨著廢隊危機！！
唯有你，能夠帶領他們邁向全國冠軍！！

日本·史克威爾艾尼克斯最新線上遊戲大作

天下統一の野望

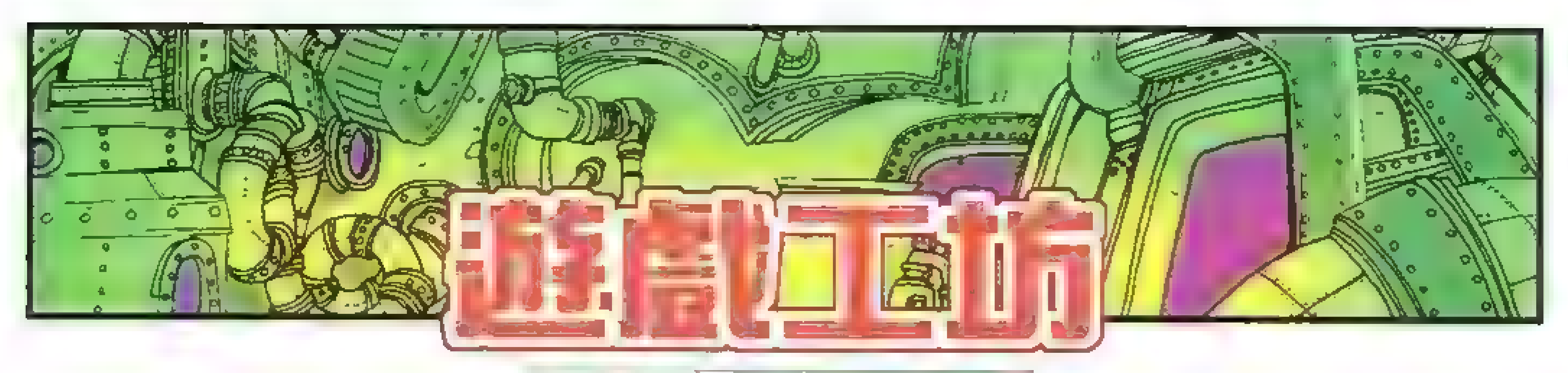
等你在遊戲中

創造屬於自己的歷史

日本·史克威爾艾尼克斯嶄新超戰全台，最新線上遊戲大作

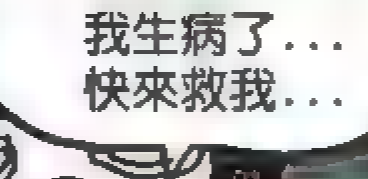
2004年鉅力開戰


萬人線上遊戲
クロスゲート
魔力寶貝
Ver3.0
重拾曾經遺失的感動。
2004・春
全新上市
SQUARE ENIX.
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
©DWANGO/ZENER WORKS/ponsbic/SOFTSTAR/SQUARE ENIX All Rights Reserved.



精采遊戲狀況完全報導







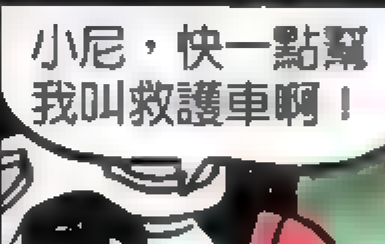


















一個月後



天下無雙	p106	石器時代	p108	神甲奇兵	p110
雪山飛狐	p112	冒險島物語	p114	霸空飛將	p116
烈焰戰槍	p118	魔幻世紀	p120	紙紗草書	p122
全民開打	p124	野生動物園	p126	A3	p128
古龍群俠傳ONLINE	p129	旺來麻將	p130	新天上碑	p131
英國城市賽車	p132	西伯利亞	p133	夢幻麻將館八	p134
天地風雲錄	p135	越野英雄 3	p136	北非雄獅	p137

天下無雙3.0版

預定推出日：[illegible]

＊研究製造所：華義國際　＊販賣流通所：華義國際　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊科技需求：P-III 300、64MB



《天下無雙3.0版》的「伊舍那天城」終於開城了，國民們是不是既期待又怕受傷害啊！別擔心，雷雷馬上為國民們發佈最新的第一手資料吧！相信各位國民們最想知道的莫過於寶物的訊息了，到底什麼樣的怪物會掉落什麼樣的稀有寶物呢？呵呵！迫不及待了吧



3.0版「伊舍那天城」怪物等級屬性大剖析

這次《天下無雙》新資料片中多了哪些討人厭的BOSS呢！？以下是3.0版新怪資料的大剖析，不過對於新怪的屬性就暫時讓玩家一一發掘嘍！！

3.0版新怪資料一覽表

[illegible]	[illegible]	[illegible]	12	2	15	40	22	魔狼	32	2500	120	30	45	85	32
[illegible]	20	600	5	2	35	30	20	巨岩獸王	80	160000	800	60	210	90	150
[illegible]	[illegible]	410	5	2	12	15	15	[illegible]	48	4600	250	16	66	78	48
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	65	82	[illegible]
[illegible]	28	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	68	7400	380	25	68	90	68
[illegible]	25	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	62	6800	400	4	110	88	62
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	75	8800	420	50	70	135	75
[illegible]	35	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	35	[illegible]	90	180000	1300	80	255	140	150
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	65	8100	500	5	85	120	65
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	44	[illegible]	78	10000	580	2	107	125	78
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	44	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	72	9000	490	70	78	92	72
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	55	[illegible]	[illegible]	[illegible]	100	260000	1750	88	265	110	150
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	90	8000	640	6	100	75	90
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	95	24000	540	75	85	90	95
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	80	9300	520	60	78	140	80
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	50	18000	380	40	75	100	50
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	10	[illegible]	[illegible]	60
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	80	28000	630	8	110	145	80
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	92	95	85
[illegible]	35	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	60	[illegible]	[illegible]	90	21000	1000	40	95	145	90
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	88	[illegible]	95
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	50	18000	380	40	75	100	50
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	85	88	45	[illegible]	60	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	60

3.0版新招資料大公開

新招式掉寶怪物▷

目前3.0版先開放職業的2個新招式，其中職業新開的劍「獸」招取得方法如下：

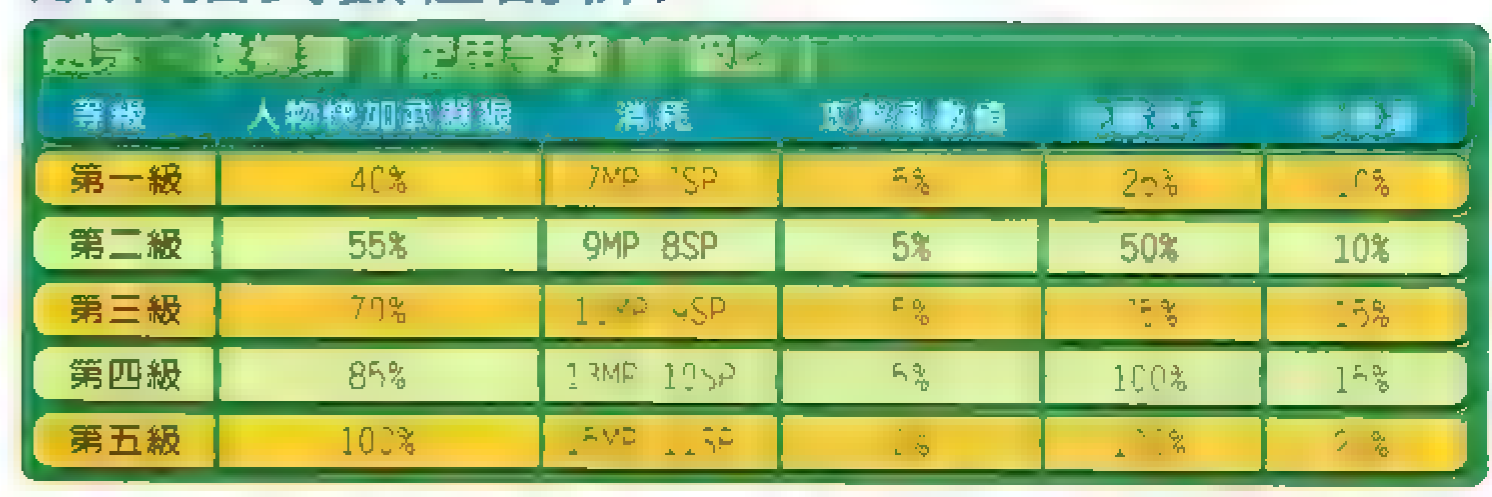
1、[illegible]
2、[illegible]
3、[illegible]
4、[illegible]
5、[illegible]
6、[illegible]



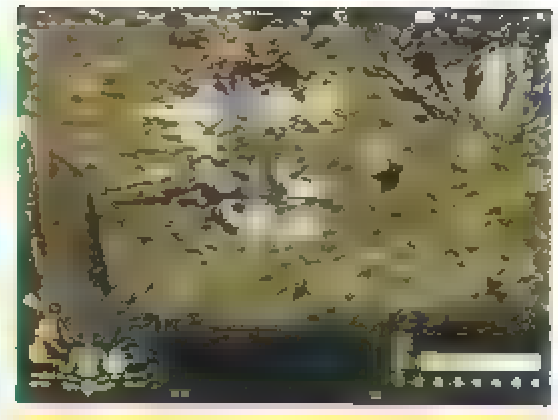
伊舍那天城全貌。

不知是否有開放坐船呢？

獸系招式數值剖析▶



等級	人物裝加武器級	消耗	攻擊亂數值	[illegible]	[illegible]
第一級	40%	7MP [illegible]SP	5%	[illegible]	[illegible]
第二級	55%	9MP 8SP	5%	50%	10%
第三級	70%	[illegible]	[illegible]	[illegible]	15%
第四級	85%	13MP 10SP	5%	100%	15%
第五級	100%	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



巴羅山的巨岩獸王似乎不好對付。



白龍隘口大戰。

第一級	[illegible]	8MP、8SP	5%	50%	5%	100%
第二級	50%	10MP、8SP	5%	50%	5%	150%
第三級	[illegible]	[illegible]	[illegible]	100%	10%	150%
第四級	70%	14MP、10SP	5%	100%	10%	200%
第五級	[illegible]	[illegible]	[illegible]	100%	[illegible]	250%

等級	[illegible]增加武器級	消耗	攻擊亂數值	必殺率	克敵招式
第一級	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
第二級	70%	12MP [illegible]SP	5%	[illegible]	50%
第三級	[illegible]	[illegible]	5%	[illegible]	[illegible]
第四級	120%	16MP 11SP	5%	5%	50%
第五級	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



食人谷可怕的怪物。

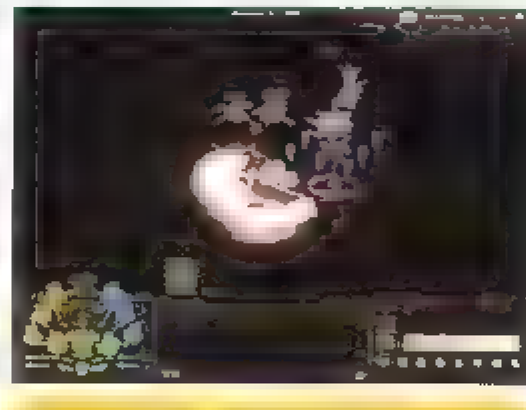


討厭的巴落山魔猿跟食人蔓。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	消耗
第一級	大	智[illegible]%	[illegible]% 克獸系招式	MP-40、SP-15
第二級	大	智280%	100% 克獸系招式	MP-40、SP-15
第三級	大	智350%	100% 克獸系招式	MP-40、SP-15
Max	大	智420%	100% 克獸系招式	MP-40、SP-15

追加四種新招設定

招式	威力	內容	必殺率
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
戟門——雪落無痕	威力與巨浪狂卷接近	不扣[illegible]	45%
詭流——鶴擊月華	只能說很「強」	不扣魂扣命	80%
幻道——無相密宗	威力比破天雷破襲稍[illegible]	不扣[illegible]	



這個巨炎龍看起來像魔戒中的那一隻火龍....

新城誕生後接踵而來的群魔亂舞

「伊舍那天城」開放後，接踵而來的新挑戰「群魔島」即將到來，要上「群魔島」者有2個方法，一是要坐船過去，不過坐船途中會有強怪襲擊，主要目地是要消耗玩家的戰力，一是是給予「銀票」一張可直接傳送至島上，可免於坐船時被怪襲擊之慮，島上怪物等級均70級以上，但新寶物新招式在那裡得到的機會非常高。



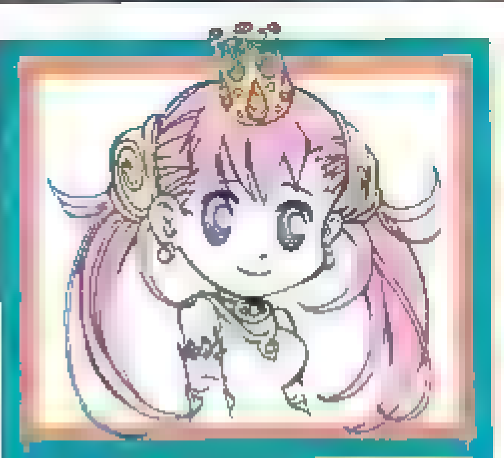
魔幻妖姬　白髮魔王



石器時代online

預定推出日 已推出

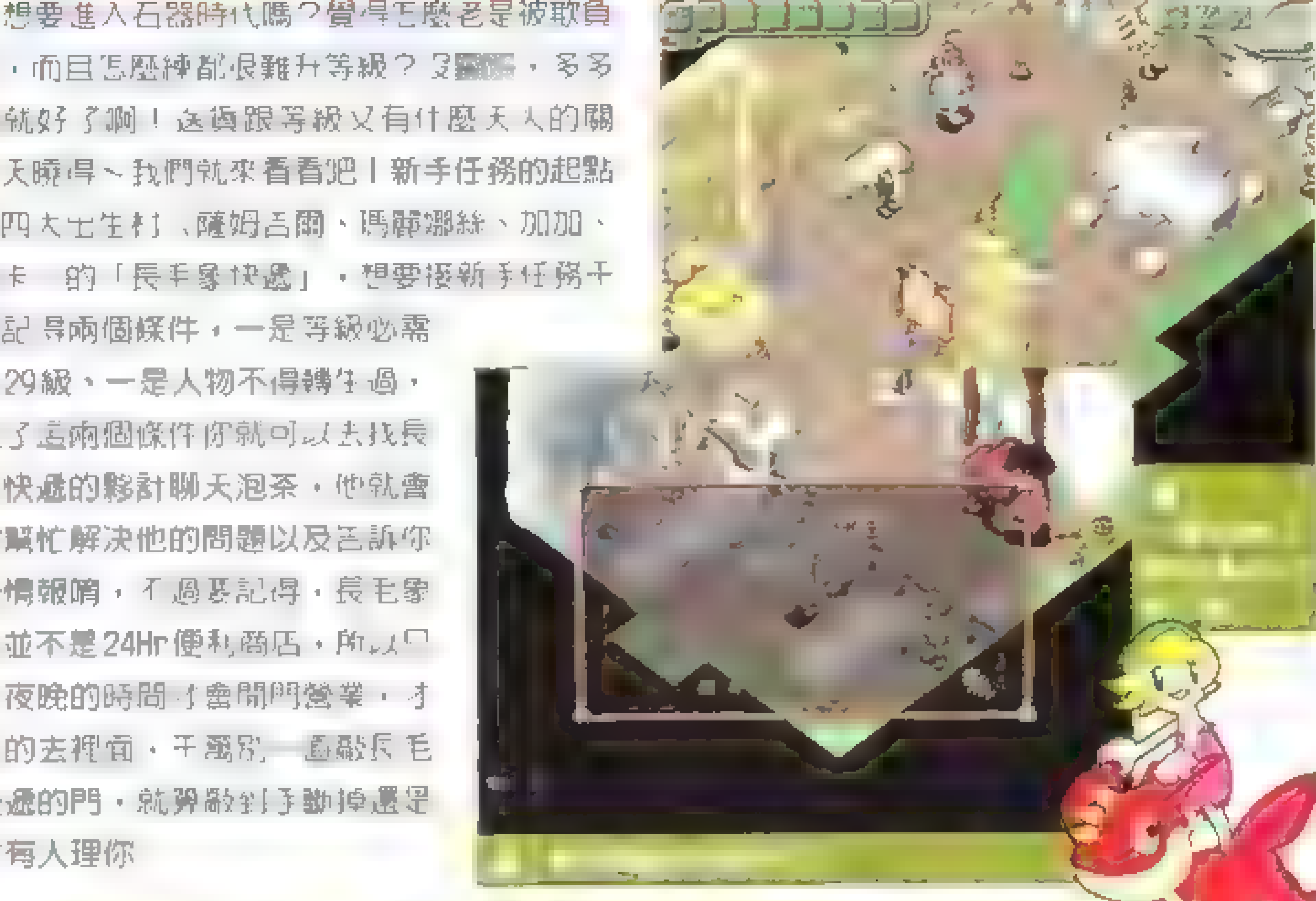
＊研究製造所：華義國際　＊販賣流通所：華義國際　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊科技需求 PII．32MB



《石器時代》是一款歷史悠久的遊戲，隨著遊戲戰國分云各家遊戲此起彼落，為了使新血能夠更順利、更容易的在遊戲裡面生存下來，近來不斷的推出培訓計劃，不無論是在新手培訓還是打工賺錢都非常的用心去設計，現在我們去看看究竟多了些什麼東西。

新手養成計劃…當你一個痛快

想要進入石器時代嗎？覺得怎麼老是被欺負的份，而且怎麼練都很難升等級？沒關係，多多送貨就好了啊！送貨跟等級又有什麼天大的關係？天曉得～我們就來看看吧！新手任務的起點就在四大出生村（薩姆吉爾、瑪麗娜絲、加加、加魯卡）的「長毛象快遞」，想要接新手任務千萬要記得兩個條件，一是等級必需低於29級、一是人物不得轉生過，滿足了這兩個條件你就可以去找長毛象快遞的夥計聊天泡茶，他就會請你幫忙解決他的問題以及告訴你一些情報哨，不過要記得，長毛象快遞並不是24Hr便利商店，所以只有非夜晚的時間才會開門營業，才能進的去裡面，千萬別一直敲長毛象快遞的門，就算敲到手斷掉還是不會有人理你



→ 先學會怎麼送貨

任務地點

1、薩姆吉爾村：63、117
2、瑪麗娜絲村：103、80
3、加加村：105、66
4、加魯卡村：55、93

任務大綱

薩姆吉爾村：將頂級紅寶石送給瑪麗娜絲村長毛象快遞老闆
瑪麗娜絲村：將頂級貝殼送給薩姆吉爾村長毛象快遞老闆
加加村：將特級的紅糖送給加魯卡村長毛象快遞老闆
加魯卡村：將特級的豹牙送給加加村長毛象快遞老闆



注意事項

…的貨物是不能丟在地上的，也不能交易…應該是避免玩家偷雞摸狗吧？不過…可以請他幫你買一樣目的地…

任務報償



遊戲工坊

石器時代online

吃盡天下與蒐集狂的快遞老闆

10～19級

好像每個當老闆的都[illegible]

1、薩姆吉爾村：合成武器槍1[風]之後送去瑪麗娜絲村[illegible]老闆
2、瑪麗娜絲村：料理櫻桃醬汁牛排之後送去[illegible]老闆
3、加加村：料理蘋果醬汁牛排之後送給加魯卡村[illegible]老闆。
4、加魯卡村：合成武器槍1[水]之後送去加加村[illegible]老闆

1、合成武器槍1[風]：腐爛的木（木的成分1）＋[illegible]＋凱比的羽毛（風的成分1）。
2、合成武器槍1[水]：腐爛的木（[illegible]1）＋[illegible]＋朝露的水滴（水的成分1）。
3、蘋果醬汁牛排：水分多的蘋果（蘋果3）＋大的肉（肉3）＋[illegible]3
4、櫻桃醬汁牛排：水分多的櫻桃（櫻桃3）＋大的肉（肉3）＋[illegible]3

料理以及合成武器的素材可以在24小時便利商店購買，不過四大村所販賣的物並不同，薩姆吉爾與加魯卡村的24Hr是賣合成素材，而瑪麗娜絲村與加加村的24Hr是賣料理[illegible]，所以玩家要買東西可得找對地方，不然可買不到喔。

1、薩姆吉爾村24Hr便利店：105、91
2、瑪麗娜絲村24Hr便利店：[illegible]、103
3、加加村24Hr便利店：107、110
4、加魯卡村24Hr便利店：40、74





1、善於料理的寵物：烏力烏力（薩姆吉爾村出生玩家一出生即擁有或者可以到瑪麗娜絲村外捕抓）及所有烏力系（豬外形的寵物）。

2、善於合成的寵物：凱比（瑪麗娜絲村出生玩家一出生即擁有或者可以到玄黃洞窟外捕抓）及薩村外面可以輕易抓到的凱比特。





寵物技能：

在四大出生村落的「寵物店」可以讓寵物學習合成武器及料理的技能，不過可不是免費，還是需要付出一些代價的，學習加工費用為1000，而料理同樣的也是1000，記得找「飼育員」學習，而不是找店長哦。

任務獎賞：

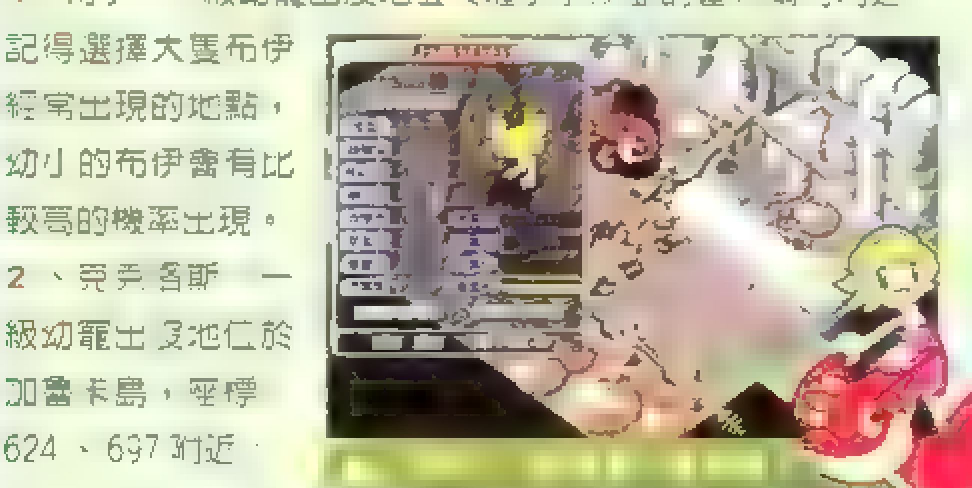
邁向成人前的狩獵

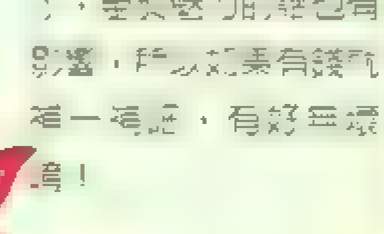
四大出生村長委託的任務內容

1、薩姆吉爾村：捕抓一級怪物「布伊」[illegible]
2、瑪麗娜絲村：捕抓一級怪物「布伊」[illegible]
3、加加村：捕抓一級怪物「克克洛斯」[illegible]
4、加魯卡村：捕抓一級怪物「克克洛斯」[illegible]

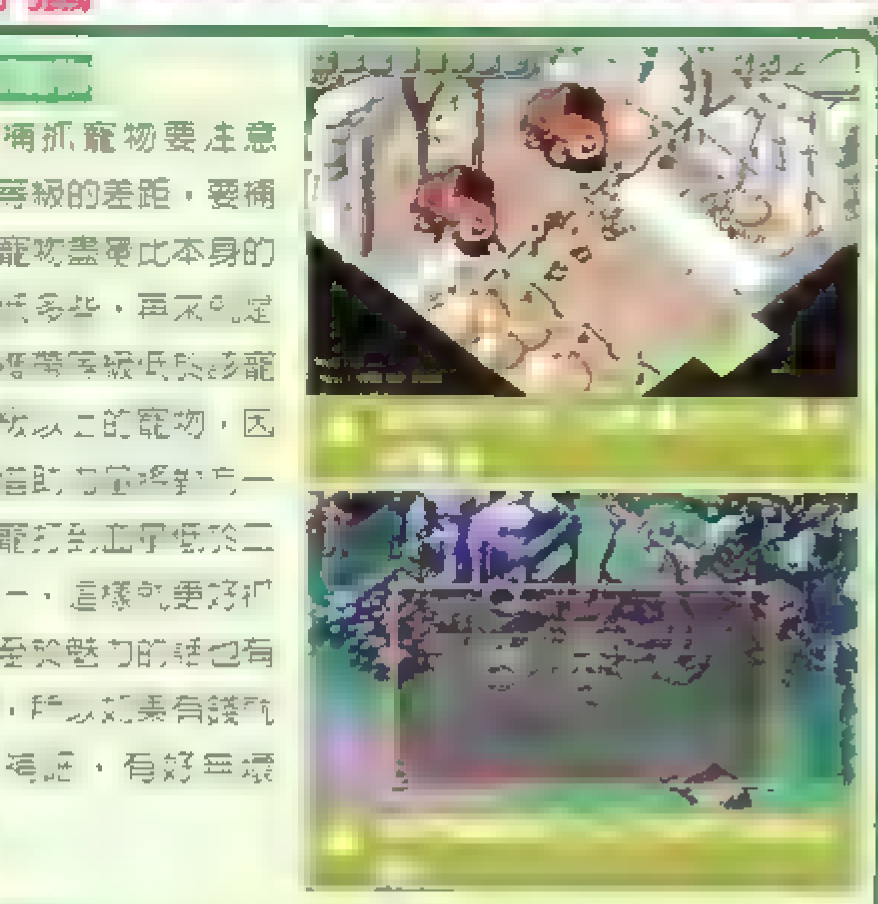
1、布伊：一級幼寵出沒地位於薩伊那斯的森林[illegible]，記得選擇大隻布伊經常出現的地點，幼小的布伊會有比較高的機率出現。

2、克克洛斯：一級幼寵出沒地位於加魯卡島，座標624、697附近。



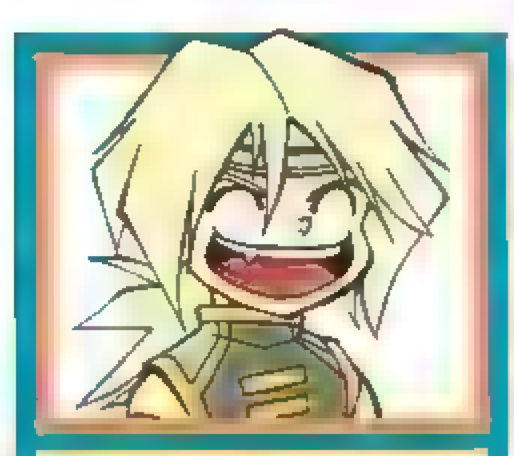


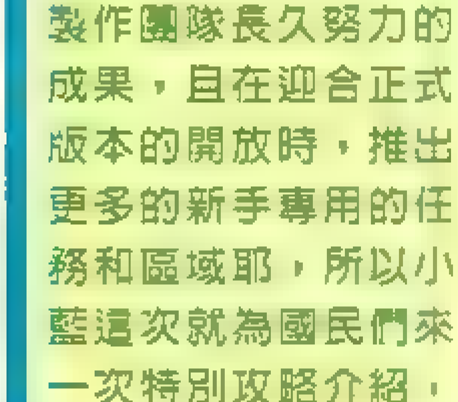
捕抓寵物要注意的是等級的差距，要捕抓的寵物盡量比本身的等級低多些，再來就是記得將等級低的寵物[illegible]以上的寵物，因為[illegible]一級幼寵抓到[illegible]二分之一，這樣就更好抓了，至於魅力的話也有影響，所以如果有護[illegible]一場的話，有好無壞喔！



神甲奇兵Online

＊研究製造所：昱泉國際　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊販賣流通所：昱泉國際　＊科技需求：P3-600、128MB

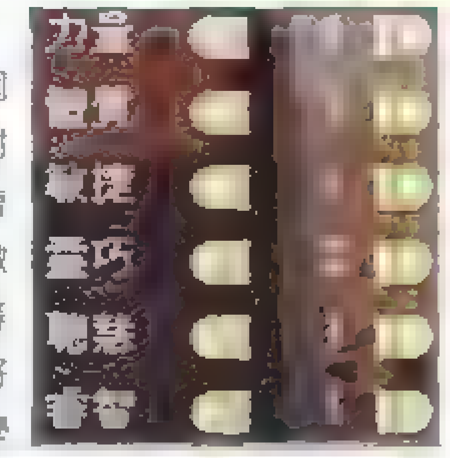




2004年的M2依然努力的成長中，而在遊戲成長的同時當然也不能省略了玩家的成長囉！所以在M2的設定中，對於新手玩家來說擁有許多非常貼心的設計，這些都是為了讓新手玩家能輕易上手的這點也是製作團隊長久努力的成果，且在迎合正式版本的開放時，推出更多的新手專用的任務和區域耶，所以小藍這次就為國民們來一次特別攻略介紹，不要忘了看哦^^

新手的第一步

相信在玩家一轉前，都一定會經過這麼一段因為各人志向的不同在面對創始人物時大家都難免會感到困惑，什麼樣的點數配置才能夠達到快速昇等的作用，不管玩家是偏好於法術系或者是戰士、學徒在初期的配置上有一組配點可以達到各職待轉玩家的需求，只要將初期的六點點數分配成：力量4、體質3、敏捷1、靈巧2、聰慧1、睿智1，就可以讓玩家輕鬆練到一轉囉！

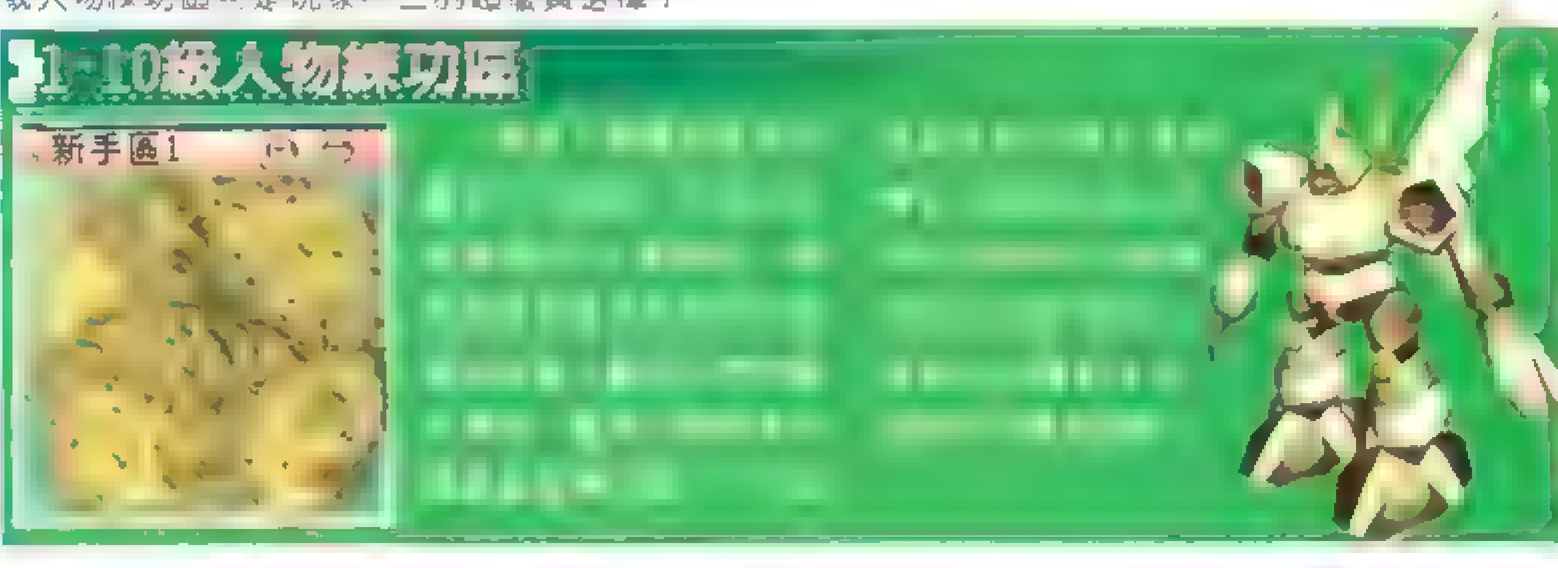


為什麼會說這樣的點數好練，其實每昇一級玩家便可以得到3點的點數，所以初期的6點點數不管怎麼加並不會造成玩家本身太大的差異，可是只要力量稍微加一點，就能夠讓平民在一開始打小雪球怪時有足夠的攻擊能力，加強敏捷可以在開始時打怪不容易被怪物攻略成功，加強體質當然是讓玩家能夠有足夠的血量囉！這樣的點數配置主要練功的對象當然就是號稱M2中最親善可欺的小雪球怪為主了，從LV2以後玩家便可以再將屬性點數加到自己想要的屬性上喔！



初學者必看區

完成了角色創建後，玩家可不要錯過小試身手的機會哦！在進入新手區時，不管是機甲或人物練功區可是玩家不二的超優質選擇！

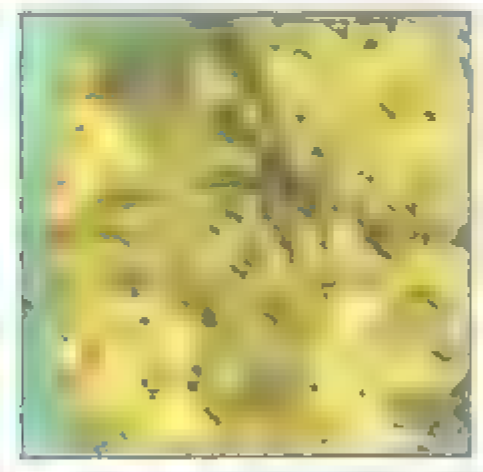


1-10級機甲練功區

在新手區裡找到武鬥官 姜怡便可以移動至神甲兵戰鬥教學區了！到了機甲練功區玩家千萬別忘了要先整備機甲裝備，不然可是會無法變身的！在涼亭左邊有間屋外站著帥氣機甲的傳點便是新手區內的機甲工房，到裡頭可以找到機甲官 官小汝整備一開始得到的機甲裝備！







在新手區裡找到武鬥官 姜怡便可以移動至神甲兵戰鬥教學區了！到了機甲練功區玩家千萬別忘了要先整備機甲裝備，不然可是會無法變身的！在涼亭左邊有間屋外站著帥氣機甲的傳點便是新手區內的機甲工房，到裡頭可以找到機甲官 官小汝整備一開始得到的機甲裝備！

新手機甲練功區位於新手區右上方，這裡也是只Lv1的試驗用神甲兵，同樣是人多時怪便會更多，在這裡就算是Lv1也能夠輕鬆的體驗秒殺的快感哦！^^

1-20人物練功區域

大家不會忘了在20級前還可以重回新手區吧！是的！現在便是要帶大家去一觀另一處進階新手區哦 在宜陽、大梁等城裡都可以找到這麼一個門衛傳到新手區，但雖然這些新手區的位置看起來相同實際上卻是不同的，再回到新手區的地圖裡人物練功區的怪物是從LV1的小雪球怪到LV20大雪球怪都有，而這之中還是有做出一個區隔的，普遍高於LV10的怪物都會在進階區域，而在移動這些區域時玩家都大多要借重負責傳送的NPC們，一開始可以選擇要到人物練功區或者是機甲練功區，但是必須以流程式的移動，選擇了人物便要在回到城鎮後重新選擇再能再進入機甲練功區囉！

（附註：人物初階練功區適用於10級以下玩家，人物進階練功區適用於10級上20級以下玩家）

1~20機甲練功區域

在重回新手練功區機甲練功區域也相對於人物練功區，都分為初階和高階二個部分，同樣以10上下做為一個區分，不過從每一個城進入的新手區最高等級的怪物都會稍微有一些小小的變動，但還是不影響玩家練功的！

在這些貼心的新手區設計下，玩家們只要能好好利用相信會是最快練上20級的最佳途徑，當然如果玩家不想在新手練功區還是可以有其它的選擇的！

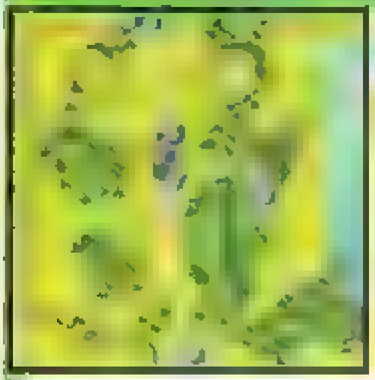
20級前人物練功區

通常等級較低的怪都會在城鎮的附近，但是怪物可不比新手區的怪物密集，所以打算在城外練功的朋友們可要多多考慮囉！





1~10級前練功區域



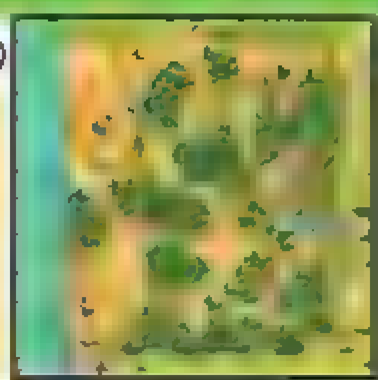
◀宜陽城下(人物區)

雪球怪
跳跳鼠
都步雷農人



◀大梁城下(人物區)

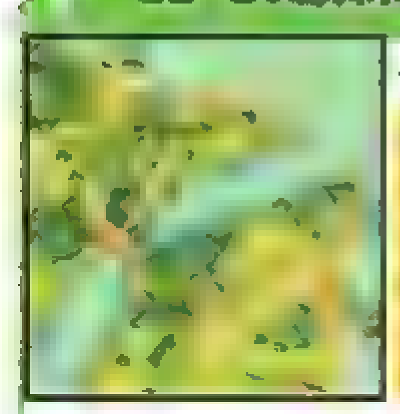
雪球怪
跳跳鼠
都步雷農人
殭屍武兵



◀邯鄲城下(機甲區)

農用神甲兵
狂農用神甲兵
礦工神甲兵
盾頭龍強

11~20級練功區域



◀汾水口(人物區)

跳跳鼠
精靈雪球怪
都步雷牧羊人
飛蹄小雞
硬殼毛蟲



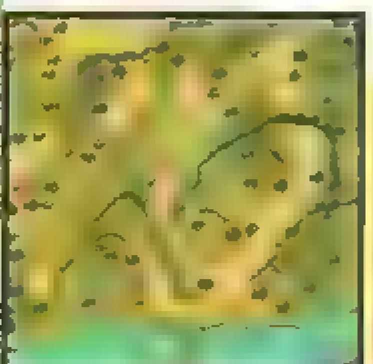
◀豐作丘(人物區)

雪球怪
啾啾鼠
硬殼毛蟲
魔法雪球怪
疾速小雞
惡狗王



◀暢岩谷(人物區)

跳跳鼠
鐵頭狗
啾啾鼠
鬥鬥鼠
骷骨武兵



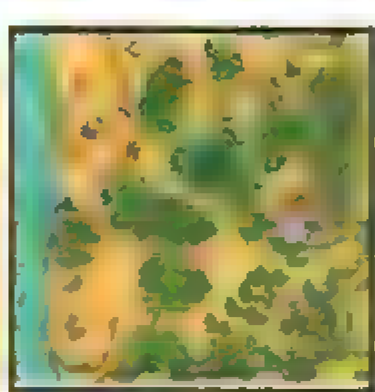
◀軒轅林泉(機甲區)

都步雷甲兵
厚甲巨龍(強)
都步雷法兵
都步雷拳兵
軒轅神甲兵
農用神甲兵



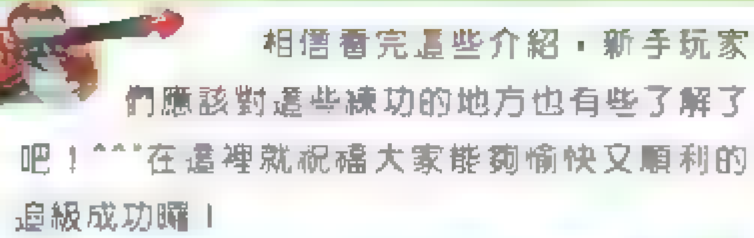
◀魏北原南(機甲區)

狂農用神甲兵
礦工神甲兵
盾頭龍強
強盜巨刀兵
強盜斬甲兵
強盜行咒兵
強盜雷法兵

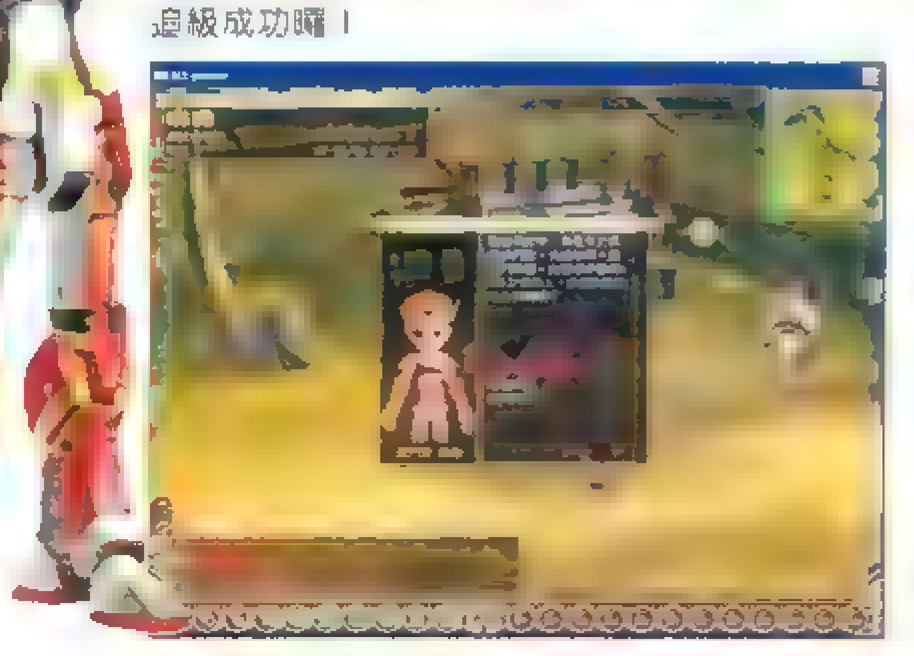


◀荒棧原(機甲區)

礦工神甲兵
強盜巨刀兵
強盜斬甲兵
強盜行咒兵
強盜雷法兵
都步雷甲兵
犀牛神甲兵



相信看完這些介紹，新手玩家們應該對這些練功的地方也有些了解了吧！^^"在這裡就祝福大家能夠愉快又順利的追級成功囉！



練得對也要學得對

說到練功，除了練功地點、屬性點數外最重要的當然是莫過於技能這一項了，通常一個職業的技能足以取決於這個職業的強弱及能力，在20級前，玩家會經歷過一次一轉，進而學習該初階職業的能力，基於知己知彼百戰百勝的原理下，玩家轉職前還是要做做功課比較好！選擇一個適合自己的職業，可是比什麼都重要的哦！

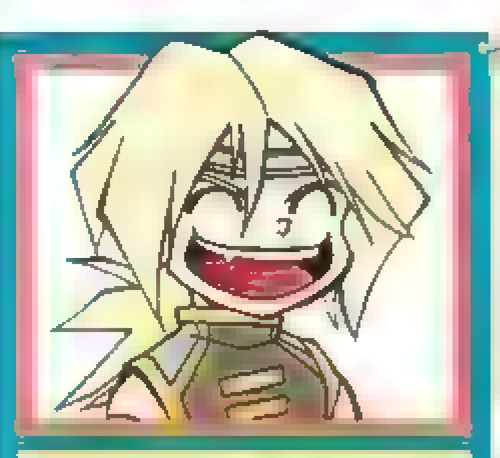


雪山飛狐



預定推出日

＊研究製造所　昱泉國際　＊遊戲類型：益智角色扮演　＊販賣流通所　昱泉國際　＊科技需求　P2-300、64MB



繁華熱鬧的咕嚕鎮，鄰近咕咕雪山與嚕嚕森林，鎮上的人民把這裡命名為咕嚕鎮，也由於肚子的咕嚕聲與鎮名的音相當接近，因而此處的餐飲業異常的發達，集市的大盤商胡、苗、范及田四大商家，掌握了咕嚕鎮的貨品批發，但由於貨品種類不同，難以分出誰才是集市的頭頭，常常為此爭執不休。國民們將要扮演這4大商家，在這一個激勵的競爭之下，闖出一片出頭天哦！^^

傳說中的闖王寶刀！

故事的起源於縣長夫人為了挽回陶子安的心，從縣長那偷出一張咕嚕鎮歷代縣長保存的鐵盒子，陶子安看到這鐵盒子，心想裡面應該有著不少珠寶吧！可是鐵盒子上的鎖已鎖死，開不起來，陶子安靈機一動，請開鎖的高手范幫主幫忙開鎖，范幫主看到鐵盒，也想試試自己的手藝是否退化了，花不到10秒就把鎖打開了，鐵盒子只裝把斷了半節又生鏽的爛刀，陶子安非常的失望，但見多識廣的范幫主嚇了一跳，心想這不是上天下海遨遊四方超級無敵霹靂闖王所用的闖王寶刀嗎？於是藉口說開鎖要費用100兩黃金，陶子安當然付不出這麼多錢，范幫主說明依行規沒錢要留下開起鎖的物品，陶子安樂於接受，等陶子安離開後，范幫主馬上收拾行李，離開了米鋪，正巧送豬肉到縣長家的胡斐經過聽到，覺得若是讓范幫[illegible]到咕嚕鎮，小鎮將會無去再平靜，便尾隨范[illegible]。

陶子安回家的路上，越想越不對，於是跑去問縣長夫人，聽到的答案居然是那把斷刀是上天下海遨遊四方超級無敵霹靂闖王所流下的藏寶圖，所藏的寶藏可買下十個咕嚕鎮都還有剩，送青菜到縣長家的苗若蘭聽到，心想若整個咕嚕鎮落到黑勢力的范幫主手上還得了，馬上追出鎮，尋找范幫主的下落，陶子安馬上到豆腐店找田青文幫忙一起奪回藏寶圖，在豆腐店一旁，喝得爛醉的酒肉和尚一寶樹，聽到有寶藏，馬上酒醒，嘿嘿～酒錢和賭債的錢有著落了！一場奪寶大戰即將展開…



小說人物出場

胡斐



屬性	生命	力量	卡片攜帶量	智慧	技能
數值	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

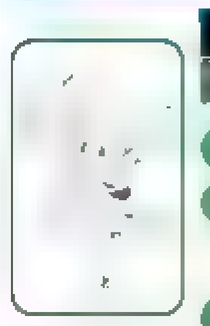
[illegible]　攻擊紙牌數值+20%

說明　玩家在地圖上點選移動按鈕後，使用任何一張攻擊卡片，其傷害值增加20%

店舖　肉舖店

[illegible]

苗若蘭



屬性	生命	力量	卡片攜帶量	智慧	技能
數值	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

出神入化　牌卡附加能力出現的機率100%

說明　玩家在地圖上點選移動按鈕後，使用每張附加能力的卡片，除卡片本身的功能外，卡片附加的能力會一併發生

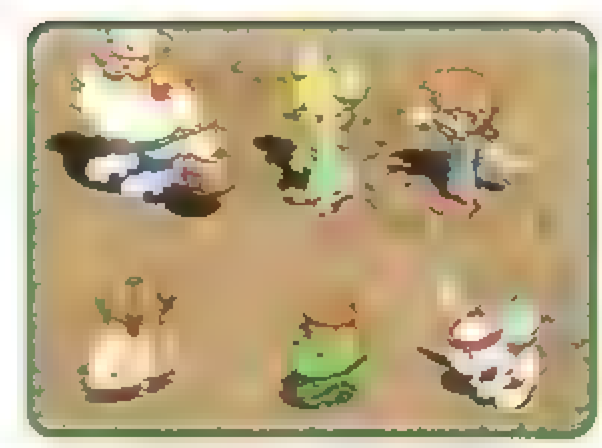
店舖　菜園

[illegible]

遊戲進行方式

如果這樣一個遊戲光光只是打打殺殺，或者是努力經營自己的店面，那就太遜了！這一款遊戲是以大富翁的方式來進行，玩家們必須要擲骰子，並且佔地為王，賺著過路費以及各種道具能力來陷害其他的對手喔！

遊戲中，每一個角色都會擁有一個專屬的建築物，而當玩家再次停留在自己的建築物上時，就可以讓自己的專屬建築物升級喔！當然囉，相對的過路費也會跟著提升！



其他建築物介紹

除了自己的建築物之外，在雪山飛狐之中，還有其他有趣的建築物，有些建築物是會讓玩家能力變的更強，有些還會陷害玩家，讓玩家身上的財產都通通掉光光喔！

⊕藏經閣

[illegible]

⊕寵物用品店

[illegible]

⊕寵物醫院

[illegible]

⊕華陀中醫店

[illegible]

⊕衙門

[illegible]

⊕卡片店

[illegible]

⊕監牢

[illegible]

⊕客棧

[illegible]

⊕金豬像

[illegible]

⊕黑店

[illegible]

飛賊范



屬性	生命	力量	卡片攜帶量	智慧	技能
數值	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]：偷竊[illegible]上指定角色的卡牌1張

說明：玩家在地圖上點選技能按鈕後，[illegible]

店舖：米店

[illegible]他一[illegible]范[illegible]生，[illegible]范范[illegible]，[illegible]為人[illegible]，[illegible]四[illegible]，成為[illegible]的黑勢力

田青文



屬性	生命	力量	卡片攜帶量	智慧	技能
數值	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]：使用兩顆骰子前進

說明：玩家在地圖上點選技能按鈕後，前進的骰子數量會多一顆

店舖：豆腐店

[illegible]田歸農，原本是開[illegible]豆腐店，田歸農靠著俊美的外貌，當起了黑市的[illegible]牛郎，專門找些富貴的老婆下手，[illegible]官方的[illegible]黑市關係，也奠定了豆腐店的地位，[illegible]過去，田歸農也開始人老體衰了，黑市牛郎的新[illegible]一個殺手般的人物—[illegible]子安，[illegible]了他不少生[illegible]歸農的女兒—田青文遺傳了老爸優良的血[illegible]，再加上姣好的身[illegible]

冒險島物語 Tropico 2

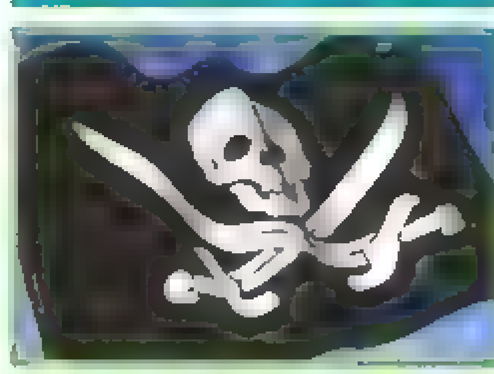


預定推出日 1月

＊研究製造所 Frog City Software　＊販賣流通所 英寶格　＊遊戲類型 經營策略冒險　＊科技需求 Pentium III 500、64MB RAM



2001年的《天堂島》(Tropico)是款單純的熱帶島嶼模擬經營遊戲，玩家可以悠閒享受著加勒比海的陽光沙灘的浪漫風情，促使當地居民能以其渾然天成的地理資源開發來吸引觀光遊客。如今，這款《冒險島物語》(Tropico 2)雖然名為Tropico的2代遊戲，但將是款完全不一樣的策略遊戲，而是以海盜為主題的海上冒險遊戲，英寶格預計於2004年1月發行中文版《冒險島物語》，更親切語言版本將使您更容易縱橫海上成為霸主

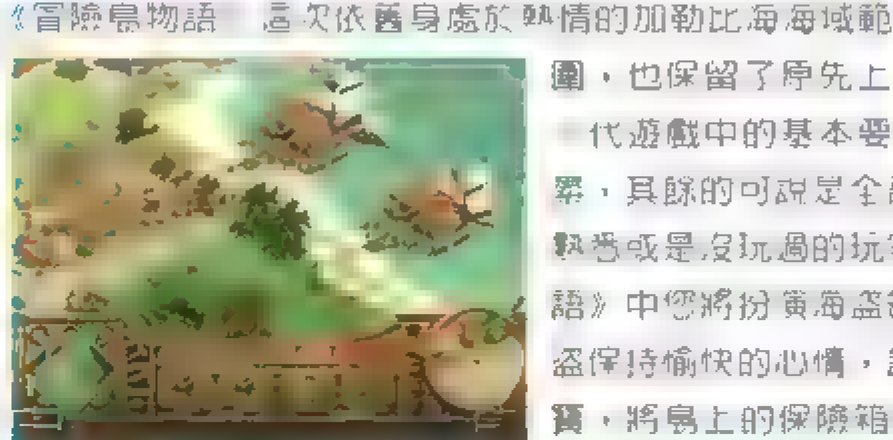




全新幽默海盜冒險遊戲

在台灣的玩家們對海盜題材的遊戲接受度會有多少呢？其中著名的幾部遊戲就是Sid Meier的《Pirates》、LucasArts的《Monkey Island》系列和Akella的《Sea Dogs》。而其中能夠將海盜的招牌幽默與嚴肅的劇情結合在一起的遊戲更是少之又少。但是Frog City的設計師們卻能運用輕鬆的手法來演繹嚴肅的政治主題遊戲－《冒險島物語》(Tropico 2)。《冒險島物語》這次依舊身處於熱情的加勒比海海域範圍，也保留了原先上一代遊戲中的基本要素，其餘的可說是全部新穎的功能及故事，故對一代就算不熟悉或是沒玩過的玩家也不會有太大的影響。在《冒險島物語》中您將扮演海盜霸主，你最大的工作就是要讓旗下的海盜保持愉快的心情，讓俘虜懼怕你，並且劫掠大量的金銀財寶，將島上的保險箱裝得滿滿的


Tropico 2代將引進海盜冒險的劇情



燒殺擄掠 盜意而為

《冒險島物語》中您的生涯經驗將被切割成15個關卡，前10個關卡主要是讓您漸漸融入並熟悉遊戲，而最後5個關卡將是真正挑戰的開始，關卡中將會出現大量的建築物和選項，主要是用來測試您的技能和策略水平。遊戲開始時間為17世紀中葉，結束的時間則是18世紀初期，在《冒險島物語》中並不會出現任何超自然的神秘之物，但是為了符合主題，《冒險島物語》結合了民間流傳的海盜傳說以及史書記錄。在遊戲中您將會有機會與許多大名鼎鼎的傳奇人物會晤，雖然他們的名聲都不太好，比如說Blackbeard和Henry Morgan，你會將他們邀請到島上，請他們擔任你的船長。沒有人指望海盜是善良的，事實上善良的人應該也不會去做海盜吧。海盜島的經營主要就是依靠掠奪商船的錢財來維持營運。建造一處碼頭，給海盜船安裝幾副大炮，然後再設定一些船員和一個船長來操縱船隻，接下來就可以展開劫掠之旅了。在搶奪過程中，您並不需要親自控制海盜船，只需制訂一些策略就可以了，比如說為海盜船挑選任務、從遊戲中6種類型的海盜船中挑選出一些組成艦隊、選擇特定的戰略戰術，比如說是停在原地，用大炮轟擊對方的船隻，還是向前衝，指揮船員登上對方的船隻。


仔細挑選適合的船長與船員





找出最佳的貿易航線



要多出航才能找出合適的路線

路是人走出來的，最佳航線及最佳經貿地點也是在一次次的探險中摸索出來的，在遊戲中有一張戰略地圖，上面將加勒比海劃出不同的區域，隨著遊戲關卡慢慢地展開，地圖上將會逐漸標識出一些主要的貿易航線，在純粹的探險任務中，你將找到更佳航線。海盜船每次出航都會帶些俘虜回來，為你效命，你可以將他們安置在船上或島上當苦力，有時為了增加些海上專家使航海技術更好，就會刻意去綁架一些人。《冒險島物語》的遊戲宗旨是，風險越大，回報率越高，大膽好勝的您將能夠使島上所有的海盜都豐衣足食，在遊戲中你需要跟三個國家（西班牙、英國和法國）——打交道，有可能是跟它們合作，有可能是與它們為敵，小心謹慎地選擇任務，採取不同的外交手段，讓海盜船得到官方的承認，也是贏得遊戲的方法之一。



船員心情影響海上的表現



島上建立了許多娛樂設施供船員們使用

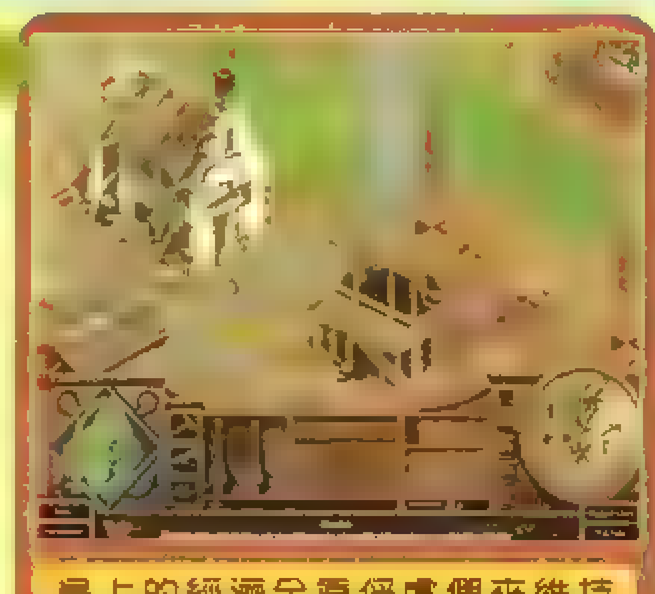


海盜島上的居民多非善類，所以想要能安穩控他們不要作出失控的行為，就得讓他們過著海盜最喜愛的奢華生活，還得提供發洩的娛樂場所，供他們尋歡作樂。遊戲中的每個海盜就像模擬市民的狀況一樣，都是通過一系列的指數條來顯示的，這些指數條代表了海盜們的各項需求，比如說食物、休息、賭博和嫖妓等。海盜們一般喜歡購買或建造一些房子，作為自己的度假屋，遊戲中的娛樂設施也是可以出租的，只不過租金分為三等，有高有低，適合興趣愛好不同的海盜，海盜們也是有節有需的。如果海盜的心情不好，他可能會拔出彎刀，攻擊附近的行人，如果他沒有被別人打死，就會得到一定的經驗值，接著他的心情又會好起來了……。



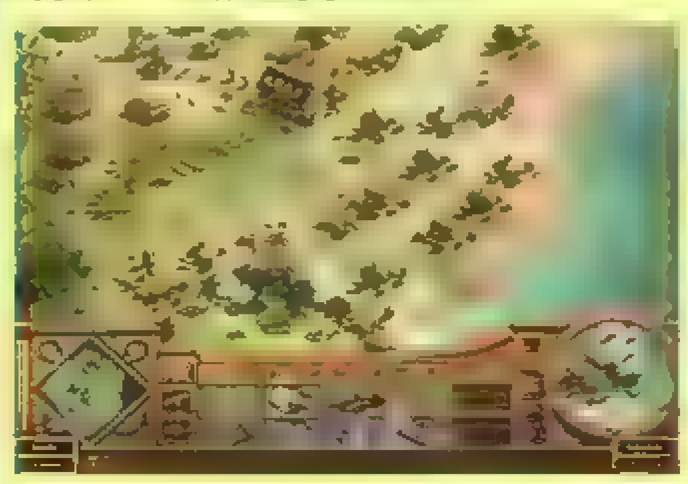
海盜的心情越好，他們在海上的表現也就越好。如果一個人為了報酬而戰鬥，那麼在同等的機會下，他們的表現就會差一些，不過軍隊的戰鬥效率高不高，是與海島的經濟狀況直接相關的，而島上的工作主要是由俘虜來做。除了娛樂區之外，島上還有許多房子，不過它們的用途只有一個：生產海盜需要的東西，大到槍炮，小到鸚鵡，據說鸚鵡是海盜最好的朋友。可以增設些鸚鵡的鳥舍，提振海盜的精神。

控制俘虜們的行動



島上的經濟全靠俘虜們來維持生活的

在島上的每一座建築物內都有自己的搬運工（俘虜），他們會負責給大廈補充物資。且俘虜們在地圖上的一舉一動也進行了簡化，因為他們爭睞占著馬路往前走，或是按照你指定的路線前進。這並不是說你可以忽略這些被迫逗留在島上做苦力的俘虜們。俘虜也有自己的感覺，遊戲將會從一些方面來監視他們。一般來說，遊戲是通過調整兩個對立的參數來達到平衡的。海盜們喜歡比較混亂的地區，而俘虜們如果在一個社會秩序比較好的地方待久了，他們將會希望過著平靜的生活，海盜們將會堅持自己的原則，而俘虜們又被迫帶到混亂的地區，在海盜島上做工，如何讓他們安於現狀呢？辦法只有兩個：讓他們感到敬畏，或讓他們感到恐懼。



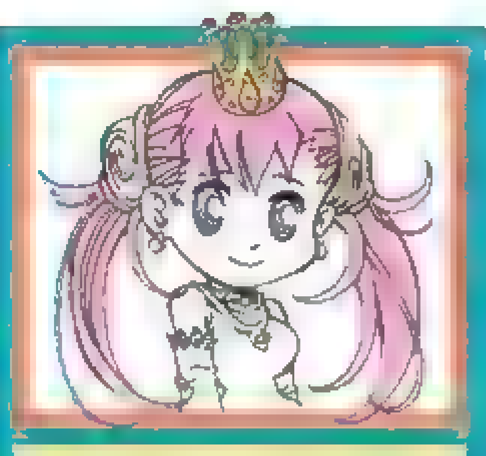
島上的居民如果對海盜王有敬畏恐懼的感覺，那麼他們一般不敢在背後發發牢騷，要想建立起威信，方法有很多種，比如說獨裁政體的共生標誌，雕塑著骷髏頭的絞刑台、審判所、堡壘……主要是用來製造恐懼的，另外還有一些建築物，比如說教堂，則是用來讓人們產生敬畏的感覺。但是，如果俘虜們能夠成功的逃離小島，那麼那些標誌性建築物就形同虛設，人們的恐懼也會一點一點減少，但是如果海盜們能夠搶在逃犯們到達岸邊之前將他們捉回來，人們的恐懼也會一點一點加重。

霸空飛將

Modern Air Combat

預定推出日

＊研究製造所：UBI　＊遊戲類型：模擬飛行　＊販賣流通所：英特衛　＊科技需求：PIII-800、256MB



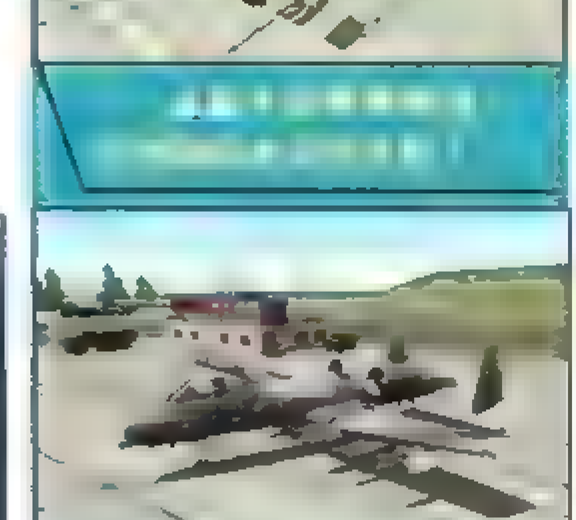
近年來，飛行模擬遊戲的霸權全掌握在UBI手上，今年UBI除了發行《IL2暴風雪》的續作《被遺忘的戰役》外，更將發行一套以現代全球空武為內容的飛行遊戲「霸空飛將」，此遊戲在2003年E3展初登場就名驚四方，更拿下「最佳飛行模擬遊戲」大獎，其實力不言可喻，而現在，就讓我們馬上來看看此遊戲的驚人之處！

現代全球空軍武力 [illegible]

《霸空飛將》和《IL2暴風雪》同樣為具有超擬真3D畫面的空戰遊戲，但內容卻完全不同，《IL2暴風雪》講述的是二次世界大戰時，盟軍和德軍的空戰歷史，遊戲中的戰機也都是二戰時期的真實戰機；而《霸空飛將》卻着重於現代全球最精銳空軍戰機的對決，玩家將能見識到目前正式服役於美、俄等國的最強戰機，並挑戰數十個改編自真實歷史事件的飛行任務。而除了戰機之外，玩家在《霸空飛將》中也將體驗三軍聯合作戰的龐大戰役，航空母艦、各式戰艦、坦克及各式車輛、對空火箭車、直升機等共計一百多種真實的軍事單位，都將全部出籠，讓戰場不只更多樣化，簡直是熱鬧非凡！



各式機種任君挑選



八種精銳戰機 [illegible]

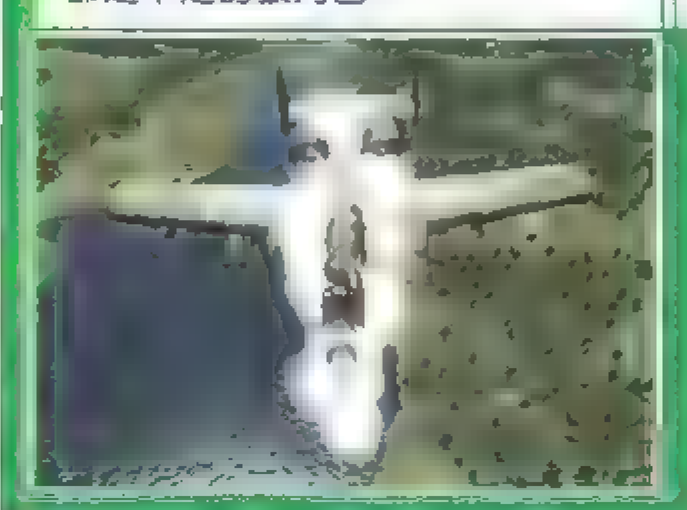
《霸空飛將》中提供了2大陣營，共8種精銳戰機讓玩家駕駛，在此分別選出各3種最具代表性的戰機作介紹：

北約陣營（NATO）

A-10A “THUNDERBOLT II”
（A-10 霹靂攻擊機）

雖然不像其它近代戰機那樣具有流線的外型，但A-10A卻是不折不扣的狠角色：特別是它強悍的對地攻擊力，更為它贏得了”坦克殺手”的美名！A-10A可以裝載的彈藥數量非常驚人，包括反坦克飛彈、雷射導彈等。

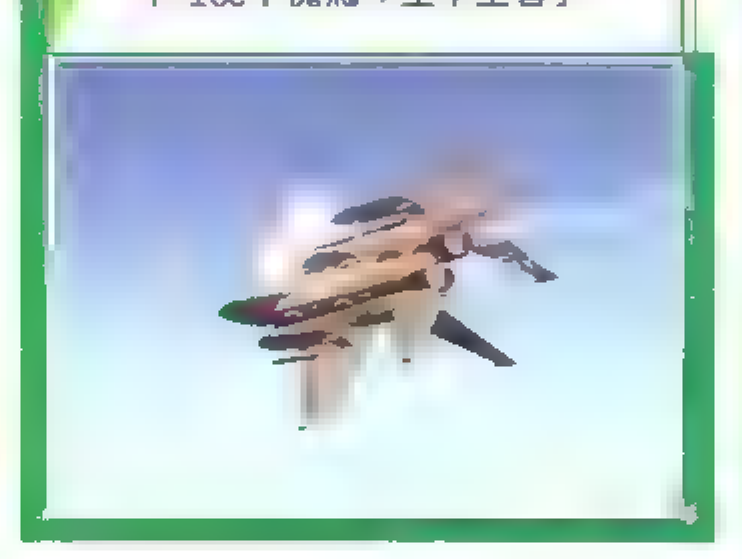
A-10A雖然沒有駭人的外表，卻是十足的狠角色。



F-15C “Eagle”
（F-15 鷹式戰鬥機）

自1970年正式服役後，F-15鷹式戰鬥機就成為美國空軍中實力最堅強的核心機種，它所參與過數以千計的成功任務，更證明了其空中王者的地位，也讓F-15鷹式戰鬥機被公認是20世紀後半期最強戰機！

F-15C不愧為「空中王者」。



MiG-29 “Fulcrum A”
（米格29 支點式戰鬥機）

東西德統一後，原本東德空軍的主力：米格29戰鬥機，就和西德空軍的西方戰機一起並肩作戰。米格29戰鬥機因為有極靈敏的操控系統，因此被認為是世界上最強的纏鬥型戰機（dogfighters）！

MIG-29可是最難甩掉的戰機！



俄國陣營（RUSSIAN）

Su-25 "Frogfoot"

（蘇愷25 [illegible]攻擊機）

蘇愷25是對付地面裝甲部隊專用的攻擊機，由於它的載彈量驚人、載彈種類極多，更被喻為是"空中炸彈卡車"。蘇愷25闖出名號的戰場是在阿富汗，並成為許多回教游擊隊腦海中揮之不去的惡夢。

想試試Su-25的性能嗎？



Su-27 "Flanker B"

（蘇愷27 側衛式戰鬥機）

蘇愷27是專門為對抗美軍的F-15戰鬥機而設計的，雖然機體特別長且寬，但卻仍然擁有超強的空中纏鬥性能。蘇愷27不但以致命的"眼鏡蛇迴旋"動作而聞名，它在慢速時的操控性能更非大部份戰機可比。

見識一下Su-27的精良儀表吧！

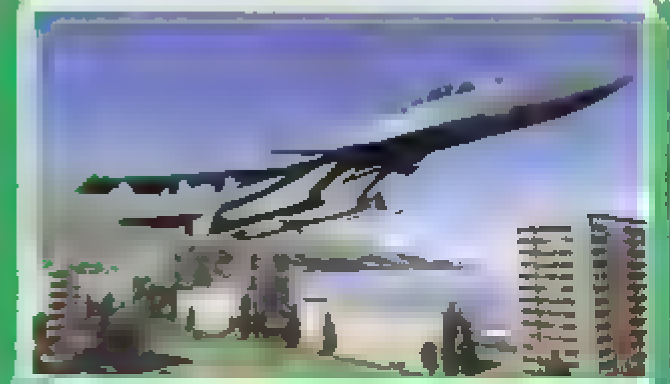


Su-33 "Flanker D"

（蘇愷33 側衛式戰鬥機）

蘇愷33可說是蘇愷27的海軍版本，它以蘇愷27為本，加強了降落系統及其它裝置，以便於能在航空母艦中起降。蘇愷33一樣被設計成以空優為主，而它的表現也極為優異，俄國的空母艦隊群，可說是以蘇愷33為最主要戰力。

Su-33的修長體態，真是令人讚嘆！



遊戲內容龐大　細節表現驚人

《霸空飛將》除了有前述的8種戰機可操縱之外，其它玩家不能操縱但會在遊戲中遭遇並展開攻守戰的各式戰機包括了F-16、F-18、F117、B52轟炸機、幻象2000戰機、米格31、蘇愷34、以及阿帕契、卡莫夫、黑鷹直升機等近50種之多，而這些飛機和駕駛艙更全部採用最新3DS單精細模擬真實戰機而成，將遊戲內的空中戰場點綴的熱鬧非凡！在遊戲中可不只空中熱鬧，地面及海上的景物以及各式軍事單位的設計一樣毫不馬虎。遊戲中最主要的戰場：黑海，包括克里米亞半島及其東部區域，全部的地理景觀都是根據衛星地圖描繪的，而廣大的戰場中包括的物件更是多到嚇人，總計在遊戲地圖中共有18萬幢建築物、5千萬棵樹、21座大型都市、1700座村莊和城鎮、500座橋樑、18座機場以及8個海軍基地，如此驚人的大型戰場，包證讓玩家飛到過癮！



▲不只是空戰，地上的部隊也不得閒

多樣任務、友善設計　輕鬆上手無負擔

《霸空飛將》中的任務除了有最基本的飛行訓練關卡、快速作戰關卡等之外，還有超過36個根據真實的歷史戰役、或模擬可能發生的危機而設計的會戰任務，而且還串連了精彩的故事劇情，搭配真實的無線電和僚機對話語音，保證遊戲途中絕無冷場！《霸空飛將》另一個主要的特點是，承襲《IL2 暴風雪》的優良設計，遊戲中的數十項擬真細節都能手動調整。舉例來說，如果將遊戲中的擬真度調到最低，那麼開飛機就會像喝水一樣簡單，如此一來，飛行遊戲的新手就能夠很快進入狀況，等到熟悉了之後，再逐一將各項擬真選項開啟，感受真實飛行的快感。而對於飛行遊戲的老手來說，當然可以將擬真度調到最高，也就是完全擬真的狀態下來進行遊戲，而在這種情況下，如果你真的很行，要作出著名的"眼鏡蛇迴旋"等高難度纏鬥動作也不再是夢想了！



▲起飛囉！真令人興奮！



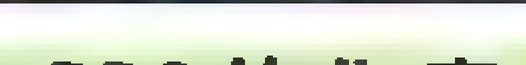


▲令人眼花撩亂的飛彈。

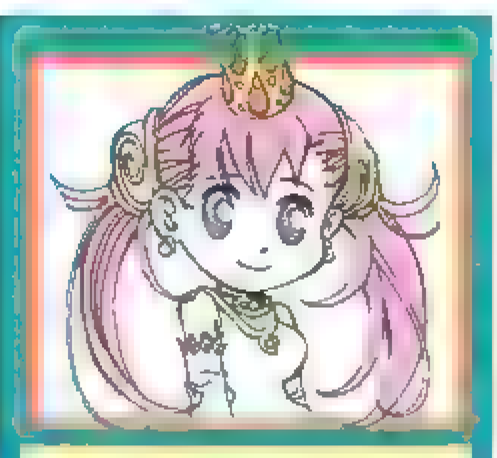
32人連線參戰　引爆空前戰事

除了上述眾多特點外，「霸空飛將」更支援32人進行連線合作及對戰；它豐富的內容和系出名門的純正血統，已經吸引全球飛行模擬遊戲愛好者的目光，等著同樣對飛行懷抱夢想的您來體驗！全球最大的遊戲網站之一GameSpy說：「《霸空飛將》比任何軍事年鑑更值得收藏，因為它讓人可以親身參與，它更將成為飛行模擬遊戲新指標！」。如此一套難得佳作，您絕對不能錯過！

烈焰戰鎚 Warhammer



*研究製造所：THQ　*販賣流通所：英特衛　*遊戲類型：第一人稱射擊　*科技需求：Pentium III 800、2bMB



嘆？「紙上RPG」是什麼東東呢？經過仙人指點後，才知道那是角色扮演遊戲的源頭，只需要紙、筆、橡皮擦、規則手冊和幾位好朋友等，就能進行一場紙上RPG，似乎有點類似演戲吧！脫離現實生活的羈絆，進入一個大家共同經營的故事中。而《烈焰戰鎚》則是自紙上RPG《戰鎚Warhammer》系列改編而成的射擊遊戲



烈焰戰鎚 紙上RPG的化身

說到歐美流行的「紙上RPG」(Tabletop RPG)，很多人沒聽過，而就算是聽過的人，也大概只知道《龍與地下城》系列。事實上「紙上遊戲」有兩大龍頭，除了奇幻派的《龍與地下城D&D》外，另一個風靡歐美、屢創銷售冠軍的經典，就是科幻派的《戰鎚Warhammer》系列！而今天要介紹的《烈焰戰鎚》，正是改編自《戰鎚Warhammer》系列的FPS第一人稱射擊遊戲！擁有「紙上遊戲全球銷售冠軍」的頭銜，《烈焰戰鎚》這次改版成FPS遊戲的努力可說是相當成功。《烈焰戰鎚》無論是在遊戲性或聲光效果都有讓人激賞的表現，如果您願意用心體驗，更能挖掘出隱藏在炫麗聲光之後的動人劇情，這是一套值得玩家珍藏的改編經典！


3D特效的畫面，看來更有未來感


未來世界所將面臨的敵人

西元40000年 烈焰戰士們的傳奇戰場

「烈焰戰鎚」的背景設定於西元40000年的遙遠未來，在未來的世界裡宇宙中的各個行星將彼此有所聯繫，然而眾多行星之間，卻頻繁的發生戰亂紛爭，而在這戰火紛飛的銀河裡，其中，代表東方最強舊勢力的陶行星帝國（Tau）更是面臨國家存亡的生死關頭！因此，玩家在遊戲中所扮演的角色正是陶帝國的精銳作戰部隊---「烈焰戰士Fire warrior」之指揮官，其首要的任務，便是解除國家的危難，不但要誓言效忠國家，更要在星河戰場上奮勇善戰，扮演主導勝敗的英雄角色！


發揮你的實力，拯救陶行星帝國吧！

青出於藍更勝於藍 繼Halo之後又一傑作


拿著最得意的武器，突破敵人的封鎖線吧！

四大創新特色 滿足玩家的慾望



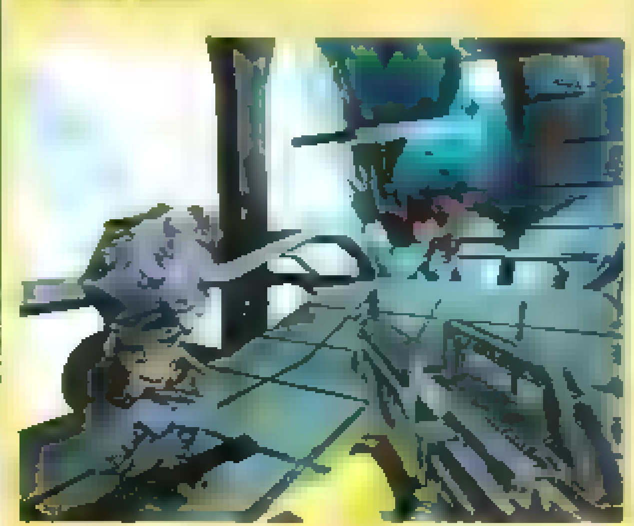
近距離與敵人交戰是需要勇氣的。

在《烈焰戰錄》紙上遊戲的設定中，士兵們在通過層層考驗而成為最高階的「烈焰戰士」後，就會被賜予一套多功能的「機動戰甲」。而進到FPS遊戲中時，此套戰甲則會提供玩家多種特殊功能，除了提供各式資訊外，更有夜視強光功能、護盾雷射功能、加速反應功能等，讓玩家自行決定如何視戰場狀況調整。而也只有真正能善用此「機動戰甲」的人，才能成為名符其實的「人間兇器」！不過請小心，敵方也有某些精銳部隊同樣配備有不同的武裝戰甲，甚至電擊軍刀、飛行噴射器等，稍一個不留神，你很可能就會被打成一堆廢鐵！



武器的選用是一大重點，考驗著玩家的臨場反應。

……戰中的武器高達15……

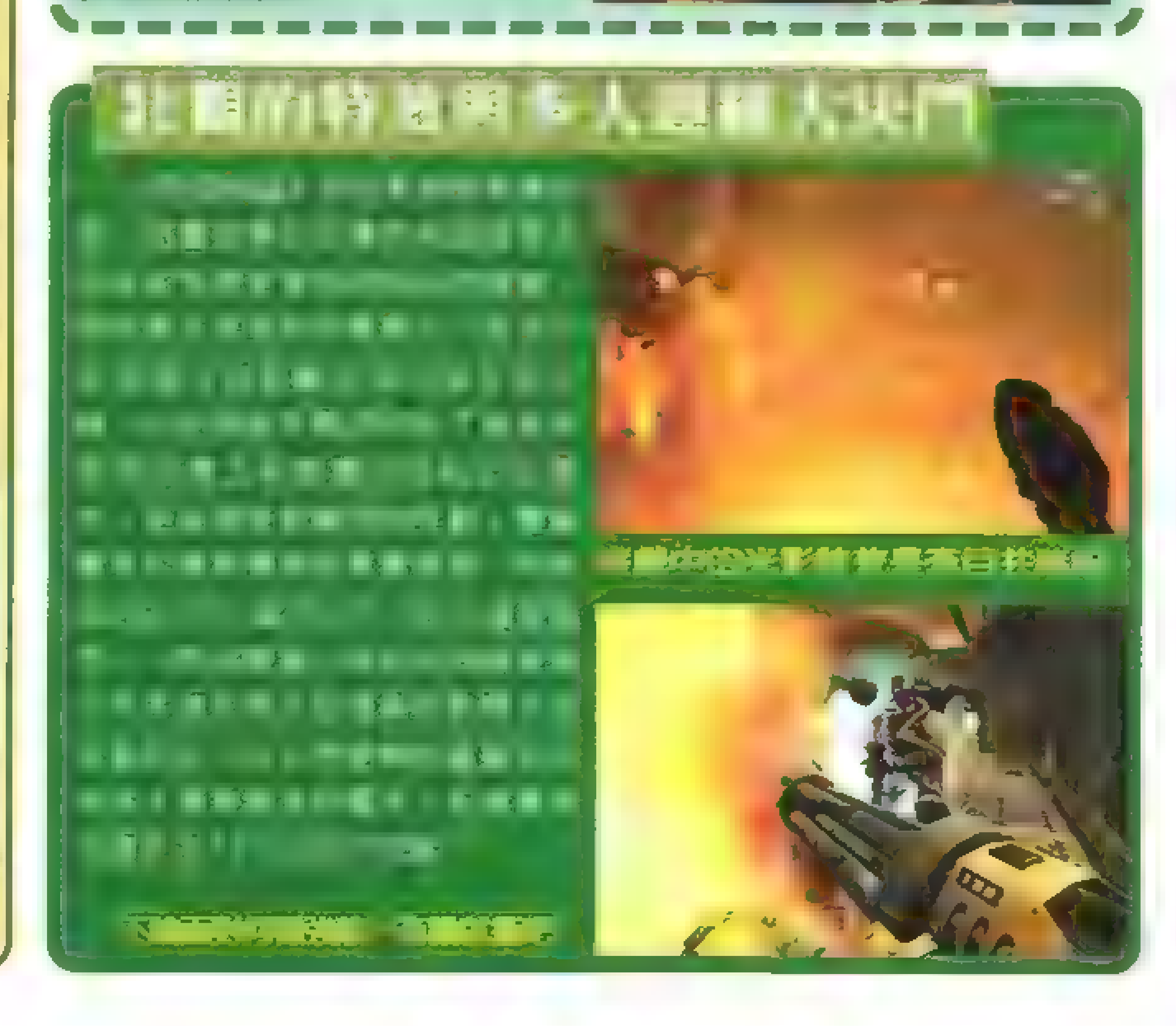


想要持有敵人的軍火嗎？先吃敵人一記吧

紙上遊戲版的《烈焰戰錄》有完整的世界設定，廣大的遊戲背景中存在著數以百計的戰爭地點，包括了行星、基地，甚至戰艦內部等地都有可能潛伏著敵軍的蹤影。而PC版本特別從這些地點中，精挑細選了17個最具代表性的地點作為戰場，保證會讓玩家體驗到最精彩的遊戲精華！17個戰場包括了通入遭天的兵工廠行星、陶帝國主力艦及旗艦甲板，以及最終敵人大本營、被稱為「無間地獄」的死亡基地。而玩家將面對的敵人，除了敵軍人類、裝甲戰士外，更有許多來自外星及具有異空間的妖物與邪神，只要你夠膽量，這群異類絕對夠你殺個痛快！



在浩瀚的宇宙間，進行一場英雄式的決鬥吧！



魔幻世紀 SpellForce The Order of Dawn

預定推出日 

＊研究製造所：Phenomic　＊販賣流通所：聯翔數位　＊遊戲類型：即時戰略　＊科技需求：PⅢ 1G、256MB



在上一期的介紹中，我們已大致瞭解《魔幻世紀》這一款十分具有深度的遊戲了！本次小尼將在深入的介紹一下遊戲中六個主要種族的特色。此外，針對這款遊戲將在一個新的遊戲平台 MyGames 上發行，有很多玩家還不大瞭解他的使用方法，小尼在此也會稍微介紹一下喔！

六大種族魔幻競爭



在上一期的報導中，相信國民們都已經知道了，在魔幻世紀的世界中，有分為光明系及黑暗系各三個種族。在遊戲中玩家將有機會同時操縱數各不同種族進行共同作戰，可想而知那樣子的情景絕對是很壯觀的。我們就先來認識一下遊戲中的各種族吧！

精靈族



精靈族是所有種族中歷史最久及最高貴的。他們是從南方的菲亞拉森林出現的， 菲亞拉森林中有偉大的神樹，在保衛著精靈族們使他們不會受到巨龍的攻擊，



讓精靈族的孩子們在樹木的保護下能無憂無慮的成長。精靈族一般的身材都會非常的高而且很修長，他們的生命週期跟其他的種族比較起來也比較長，但是因為長年生活的太過安逸，而缺乏戰鬥的磨練也讓精靈族的肉體變的脆弱，但精靈族的無畏的勇氣及高深的智慧仍舊是存在他們的體內的。

矮人族



全菲亞拉最好的武器及防具全都是從格林望山脈長年被冰雪所籠罩著的風壁山脈所出產的，這些物品有非常高的價值並且在光明的種族中流通販售的很快，這些神兵利器全部都是由矮人族所鍛造出來的！這是一個固執並不喜歡但是擁有著強大及堅定的意智力跟繼承的種族，就像是精靈族一樣，矮人族也是其中一個能在龍的統治下存活的一個古老的種族。他們把自




己的族群隱藏在風壁山脈其中一個洞穴中的迷宮裡，當巨大的蜥蜴統治了整個大地，矮人們就開始挖掘更多的礦石及蓋更多的房屋，把矮人族的整個基地建造的越來越深入地底。在那裡，矮人們也發覺了他們這一族的命運與石頭及礦物緊緊的連在了一起，矮人們的精神並且與整個大地的精神全部連結在一起，他們所信仰的神也變成為了整個大地的管理者。

人類



在好幾千年以前，有一些矮人族的矮人離開了他們在格林望的家鄉，並前往風壁山脈冒險，他們希望能找到一些好的石頭原料或珍貴的礦物跟一個新的居住場所。但是事與願違，他們所能找到的只有一些破碎的普通石頭跟居住在寒冷高山峭壁中的一些野蠻人。這些野蠻人在矮人的眼中看來雖然既殘暴又原始，但是這些野蠻人繁殖的力量卻比任何的生物還要強，矮人們馬上又查覺出來在這些野蠻人生命中充滿了充沛的意志力及生命力，所以這些矮人就留了下來，開始教導這群野蠻人關於這整個世界，關於他以及關於鍛造的技巧，而這一些野蠻人就是人類的原始祖先。





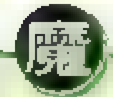
黑暗精靈



諾爾，黑夜的神，銀月之盤的主人，祂是第一個出現在大地上的守護神，也是第一個告訴所有的種族有關守護



神的事情以及他們的工作。但是隨著時間慢慢的過去，所有的種族慢慢的開始遺忘了祂這個生存於冰冷的黑暗中的神，而一個接一個的投向了代表光明及太陽的神的守護者。當諸神開始分裂，彼此開始產生磨擦，薩喇契就趁著這個機會創造了一個全新的種族給了他黑暗的兄弟，這是一個能夠全心全意絕對不會背叛諾爾的種族，這是完全的黑夜之王，這個種族以精靈族的基本為概念，薩喇契創造出了最美麗，最完美但是也是最致命的黑暗種族－諾凱恩，一般人都稱之為黑暗精靈




魔　獸



當管理者巫蘭把他父親的禁忌破除掉而變成殘暴嗜血的薩喇契時，薩喇契第一件要作的事情就是建立完全屬於他自己的軍隊。他需要的是一群能盲目的跟隨他安宇狂的的軍隊。根據他自己的這個渴望，他開始創造一種全新的生命類型。他創造出來了一種非常兇惡的生物，但是這種完全生物的創造並不十分完全，所以每個都變成了畸型。可怕的外貌就像是被損毀了的外型一樣註定了他們這個種族的壽命並不長久，而且絕對無法繁殖下一代…．



巨魔族

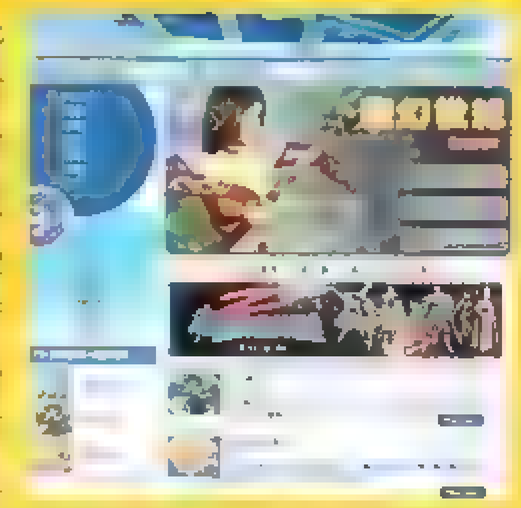


在創造了野蠻的魔獸後，薩喇契對這個由他親自一手創造出來的種族非常的不滿意。他所希望創造的種族，是像騎士一樣能在戰場上發揮戰鬥力的種族，但是他發現他所創造出來的卻只是空有一身蠻力的戰士。所以他決定要完全放棄魔獸族，由得牠們自生自滅。他又重新創造了另一個全新的種族，這次他把他所抓到的其他種族俘虜身體改造成了怪異的大小，並且把在大型的戰鬥及無情的殺戮中不需要的部份切除，而形成了這個為戰鬥及征服而生的種族－巨魔族。

MyGames 遊戲發行平台 新娛樂時代來臨

先前我們都有提到，魔幻世紀將在最新的《MyGames》遊戲平台上發行。簡單來說，《MyGames》是透過串流技術處理的方式讓玩家進行遊戲，所以無論玩家身在何處，只要能夠透過網路連上《MyGames》平台，所有平台上提供的遊戲都可以隨選隨玩，就算是不出門選購遊戲或身處任何地方，只要透過方便的網路功能，照樣可以快速享受到無限制遊戲的樂趣。平台上的所有遊戲，將會有完整的遊戲介紹和相關連結，讓玩家在選擇進入遊戲前，先對遊戲的性質有充分的瞭解，在決定好喜愛的遊戲後，只需要點選對應的連結就可輕鬆下載該款遊戲，並立即開始享受遊戲的樂趣，若是在進行遊戲的過程中遇到關卡障礙或是任何問題，玩家可以回到《MyGames》找尋平台上對該款遊戲提供的對應攻略和密技，或直接進入專屬的討論區找尋答案或發言詢問，所有玩家對遊戲的需求，都可以在《MyGames》上獲得充分滿足。





簡單好操作的MyGames遊戲進行流程

1. 進入《MyGames》網頁或透過合作網站，填寫資料加入《MyGames》會員。
2. 安裝《MyGames》支援程式。
3. 瀏覽《MyGames》上的遊戲資料及查詢所需要的《MyGames》點數。
4. 選擇想要玩的遊戲。
5. 點選進行遊戲按鍵。
6. 系統自動檢查玩家電腦配備或安裝程式是否符合需求。
7. 系統檢查通過後，依照清楚的系統指示逐步運作，結束簡單安裝過程後，就可以立即進行遊戲

官方網址 http://www.mygames.com.tw/

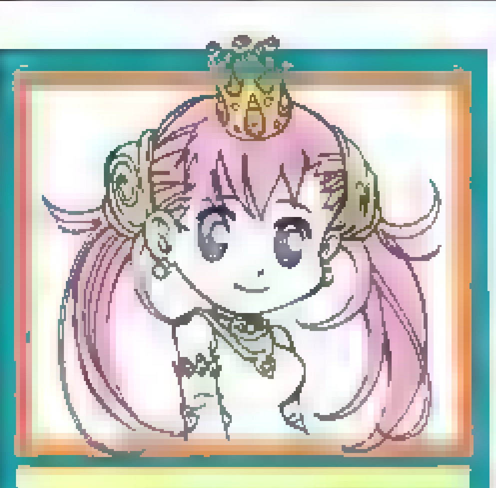
紙莎草書





預定推出日

＊研究製造所：朗太科技　＊販賣流通所：朗太科技　＊遊戲類型：女性戀愛養成　＊科技需求：PⅡ300　128MB



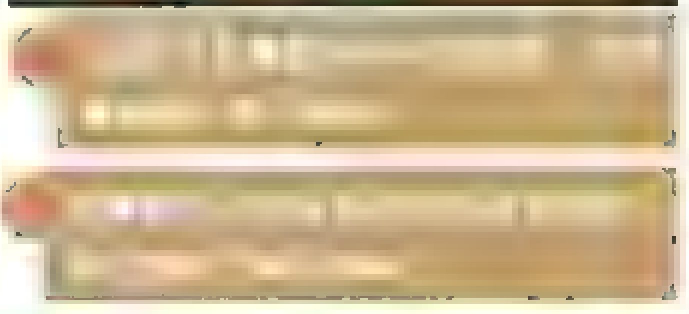
少見的女性養成類遊戲又要問世了，相較於日本近幾年多樣化女性向遊戲（乙女向或是ＢＬ向）的興起，在台灣卻鮮少有為女性玩家設計的遊戲！而在前年，國內朗太科技發行了一款名為《小狐仙》的女性向遊戲開創先例之後，又在今年推出這款古埃及風格的《紙莎草書》（暫名）

詛咒陰霾 籠罩全國

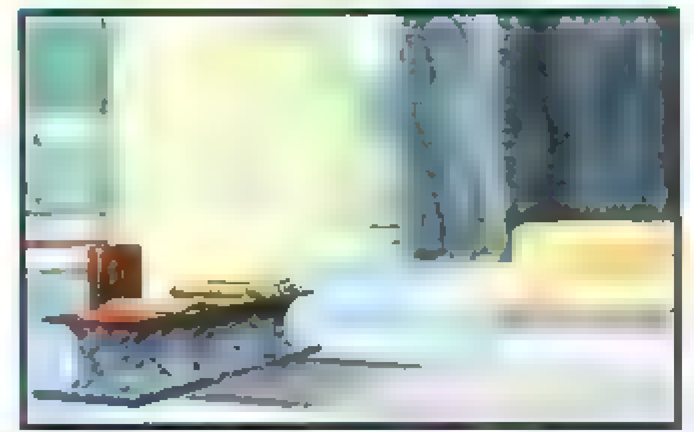
在民間流傳著一個傳說：前任法老王出兵攻打並殲滅了居住於沙漠、祀奉闇黑神的闇之一族。在眼見族人被殘殺的闇之一族的巫師，為了復仇，便以自己生命作為祭品，與闇夜神交換了詛咒的力量……「我將生生世世看著毀滅者終將被毀滅，殺人者將會滅於自己所種下的復仇之火！」這個詛咒在國內不脛而走。戰爭結束十多年之後，不安的陰霾依舊？籠罩在這個國家……







神祕序端 無限漫延

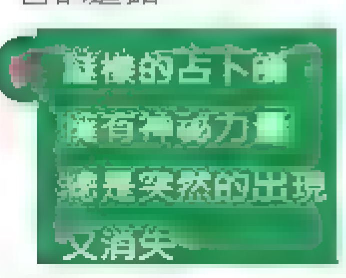


《紙莎草書》是發生與我們認知的埃及古文明似是而非的世界裡。故事的主人公因為不可解的力量從現代跌進這世界裡。努力想回到現代的她，被堅毅卻帶著孤獨感的年輕法老王－亞斯雷所吸引，卻發現無血緣的哥哥－裘諾早在之前便與他所附身的女孩有著誓言，加上原本討人厭、說話狠毒，但事後發現是個心地善良、優雅美麗的神官－席德，以及行蹤可疑，帶著冷漠眼神的珠寶商人，如風一般屠殺太陽神領地新興的盜賊勢力，一切就像是宿命似地與詛咒緊緊串聯在一起……

平凡女高中生 不平凡的際遇

身為女高中生的主人公，芳齡１６歲，興趣是看電影、逛街及看展覽，最大的煩惱是長不高及額頭上的痘痘。再平凡不過的她原本只是翹課與友人去看古埃及文物展，卻在一幅紙莎草書前被莫名的力量吸引，跌入了古埃及的世界，進入一個長相與自己相似的女孩身體裡，並被告知若要回去自己的世界就必須借助名為「魂之塔」的建築物當作穿越時空的通道！但是問題來了，能接近那地方的唯有王宮中的貴族或是神殿的官吏，而且那建築物現在根本還沒建好！搞不清楚狀況的主角只好踏上了成為神官的道路………





謎樣的占卜師擁有神祕力量總是突然的出現又消失

除卻時間限制 故事進行更順暢

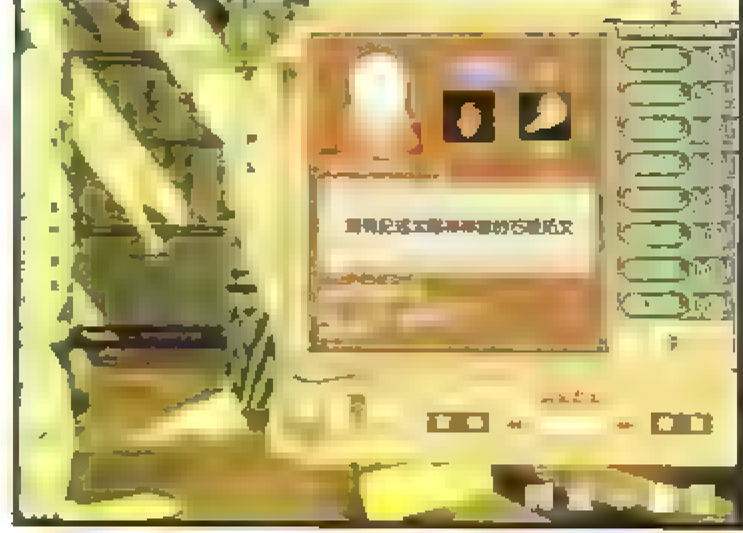
在《紙莎草書》裡沒有所謂的天數限制，故事是依照章節來進行，只要在每個章節裡完成所需的基本事件，就有「機會」過關！這些基本事件當中有些與主人公相關，也有些與男性角色相關，想過關之先經過「考試」囉！它並非是讓玩家收集圖片，裡面更隱藏著整個劇情的內幕！在遊戲的進行中，主人公將逐漸發現自己的任務並非只是升官而已。某種莫名的力量正在促使主人公走進一個未知的陰謀之中！



修煉系統 考驗玩家耐心

由於進行遊戲必須達成每一章節的等級標準，因此就必須有「修練」來讓玩家提升等級！玩家可以使用自己去「賢者之家」所學習的配方，及四處採集回來的素材調製或製作成充滿埃及風格的飾品或魔法，不但能提昇自己的法力等級，還可用來餵食神靈，因為提升神靈等級才能開啓該屬性男性角色的特殊事件！有時好感夠的話，男性角色也會給予主人公無法取得的夢幻素材喔！









▲ 充滿著王者魄力的亞斯雷，眼神底總是透露出孤獨的神情

精美的CG 多樣的結局



▶ 充滿著危險氣味的眼眸，像是引導亡靈的黑暗使者……

貫穿整個故事的事件，將依據玩家所選擇的男性角色而導向不同的故事。不論是要勇敢面對未知的詛咒，還是努力尋找其中的內幕加以解決，一切都看玩家選擇了什麼樣的男性角色！除了故事性強烈的劇本，畢竟是女性向遊戲，因此裡面的CG，無論人物圖或是場景，當然充滿女性向遊戲的華麗精美！所以，誰說玩遊戲是男生的專利，女孩們，一起來感受這款充滿埃及風的華麗戀愛遊戲吧！

感情世界相互交織 角色個性截然不同

阿曼・亞斯雷-剛繼承王位的年輕法老王，年紀與女주리相當，在宮殿上很有威嚴，但實際上卻是個對人很和善的少年。雖然已是萬人之上的法老王，卻還是有點玩心不改，繼續著從王子時就喜歡打扮成平民去城裡閒逛的習慣，所以常引起宮廷的騷動。是個繼承父親，以賢明治理王朝的年輕君主，即使面對著王朝即將毀滅的詛咒陰霾，卻依舊能從容的處理國政。

賽諾-阿可曼拿司家收養的養子，女孩的義兄，有點神經大條的熱血青年，從現任法老王亞斯雷仍是王子時就是對他非常忠心的侍衛。因為年紀與亞斯雷相仿，個性也很直率，因此深得法老王信任。從小就愛著自己無血緣的妹妹，但因身分懸殊而對示愛有點膽怯！因此和妹妹約定若自己成為侍衛長就向她求婚，可以為了妹妹犧牲性命在所不辭！

席德-現任大神官。因為擁有操縱風的神秘力量，而有著風神塞特之子的稱號。名義上是前任大神官的兒子，事實上卻是戰場上撿回來的小孩。天生有著異於一般埃及百姓的湛藍色眼睛，是亞斯雷的童年玩伴，從小就被授以嚴格的禮教與規律教育長大。因為以守護王權為己任，常跟以人民為先的法老王有理念上的爭吵。

卡西索

卡西索－18年前，前法老王殲滅的闇之一族的餘黨，侍奉著闇之一族的王族，在部族被滅之後便流亡在各國之間。在一次大型的祭典中看到席德的模樣，對於這張臉感到似曾相識，且席德的藍眼睛是闇之一族的特徵。因此假扮商人潛入城中，一方面是為了部署自己人在宮裡潛伏，秘密進行著某個計畫！另一方面也要去確定席德的真正身分。

王菩各・朵娜－獨占教學市場？的賢者之家的導師，是個博學多聞、個性爽朗的大姐姐！

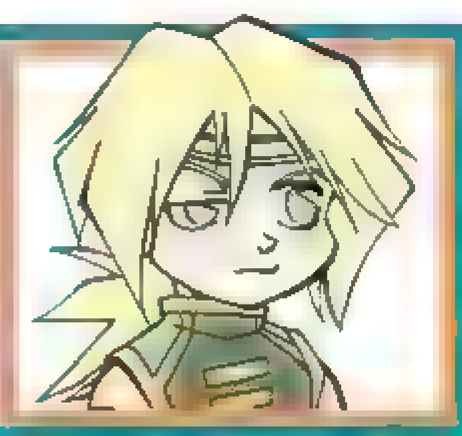
謎樣男子－初次見面，便讓主人公留下"強烈印象"的謎樣人物，似乎跟王室有重大的關聯。



2004全民開打



＊遊戲類型：第一人稱射擊　＊科技需求：未定　＊研究製造所：飛玩資訊　＊販賣流通所：未定

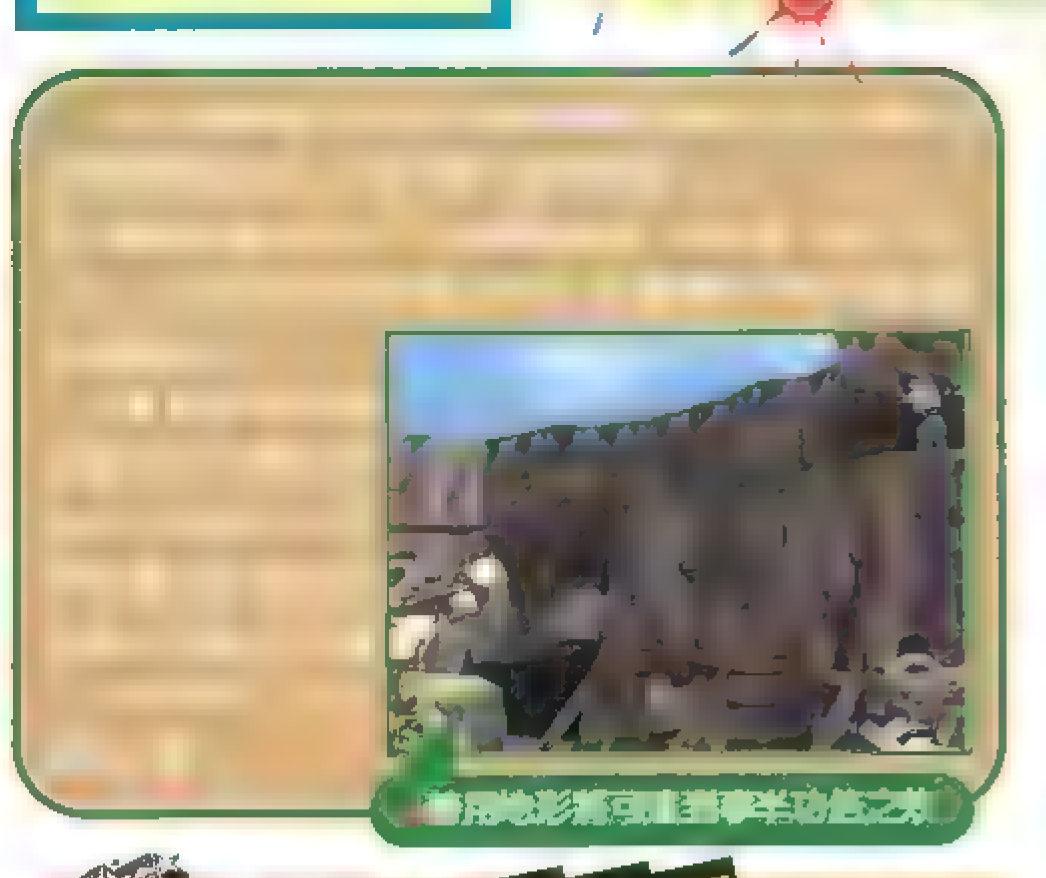


隨著2004年總統大選日子的逼近，各大政黨動作頻頻，為了爭取到更多選民的認同與支持，各項議題、大型造勢活動陸續出籠，讓全國人民能夠在這波選戰的熱潮中。趁這大好的時機，遊戲工坊自然是不會放過，可預見在選戰開打前，定會有許多搭乘總統選戰話題便車的遊戲，如雨後春筍般紛紛推出上市，想必國內又將掀起一股選舉遊戲的熱戰囉

藍、綠各據半邊天



國人自製『EZ』3D引擎



遊戲話題 麻辣燙

主打是選戰，那題材當然也要與選戰主題相互輝映，不然即使遊戲做的再棒再好，也只能說是個文不對題的作品。《2004全民開打》為了突顯主題，除了在地圖上加入許多與選舉相關的物件及標語外，在登場人物方面，則摒除第一人稱射擊遊戲（以下簡稱FPS）常見的特種步隊或國際恐怖組織，而採用大家相當熟悉的政治明星，並將他們裝扮成各種有趣的軍式造型，實在是相當骨稽、搞笑。

不過FPS常會有太過血腥暴力的問題產生，尤其是2004全民開打又是拿一般平民老百姓絕對得罪不起的政治人物為造型，若一個不小心得罪了某些大官，搞不好就從此消失在這個遊戲界也說不定，總而言之，茲事體大，不容小覷。還好官方似乎也考慮到相關的問題，特別將登場的人物比例，由常見的七頭身寫實風格，轉變成四頭身非寫實的可愛風格，這麼一來問題不但是解決了，而且若沒記錯的話，FPS遊戲史上似乎從未有四頭身風格的作品出現過，加上以政治明星為題材的設計，2004全民開打有資格被列入FPS遊戲史上，具有獨特風格的作品之一。


▲小心掩護隊友前進！

2004全民開打 兵種概念全上陣

優良的軍隊需要各式專業人才的加入，才能順利且快速的達成使命，因此這次《2004全民開打》導入了兵種觀念：



一、突擊兵

突擊兵是整體能力最平均的兵種，不論在攻擊火力、移動速度、還是命中率等各方面的特性，雖稱不上頂堅，但也達到一定的水平，再加上它是唯一無致命性缺點的兵種，讓它成為許多玩家的最愛



藍軍五虎將登場

二、狙擊手

戰場中最讓人冷汗直流的不是轟炸機轟炸，而是發現敵方擁有一擊必殺能力的狙擊手就在你周圍。然而，想當個傑出的狙擊手，可不是一件容易的事，不但在未狙擊狀態時，沒有讓它瞄準的準心，而且移動及連發的速度慢，更是令初學者望之卻步，但對想享受爆頭快感的玩家來說，這應該算不上是阻礙才對



五人同心其力斷金

三、遊擊兵

雖在攻擊火力上，為全兵種中敬陪末座，但以其移動速度快及搭配低倍數狙擊鏡的特性，幾乎掩蓋了它的缺點，也因而讓他贏得了全能型兵種的美譽



小看我可是會吃大虧的！

四、重機槍手

重機槍手雖擁有全兵種中最強的火力，但其極低的命中率及緩慢的移動速度，會令人感到絕望，但若能掌握訣竅的話，你一定會被他超強的火力給吸引

2004全民開打 重要戰將出列

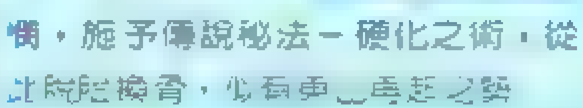
《2004全民開打》預計先期會有十位耳熟能詳的政治明星會在遊戲中登場，目前官方已公佈其中六位角色，現在就讓我們來看看這些人物的介紹吧

在柿掌戰役中，意外落敗的他，原以為將就此退出戰場，豈料在關鍵的第三次塚桶戰役中，先以哀兵之態養精蓄銳，再配合驅虎吞狼、鷸蚌相爭等計策，奇蹟式的取得大…，如今四年限期已到，他是否還能突出奇招，開路勝利的大門？

第一次塚桶戰役失利，讓身為藍霸王扛霸子的他，被批軟弱、無將才丟輕，為此一蹶不振，一直，天女另…，…生機…，施予傳說秘法－硬化之術，從此脫胎換骨，必有再一尋起之勢

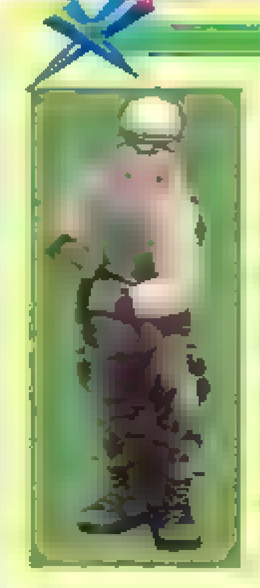


背負興邦安國理念而戰的勇士，第二次塚桶戰役爆發前，原為藍霸王陣營最有希望的扛霸子繼承者，卻意外落選，憤而離開藍霸王，另創新天地，也因而種下第二次塚桶戰役失敗的火種。如今，為了預防歷史再度重演，決定與藍霸王冰釋前嫌，同心協力對抗綠扁帽營陣。

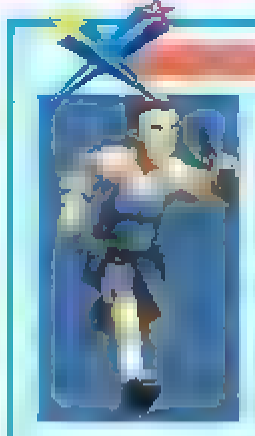




史上最年長戰爭女拳乖巧武術，連技之名的武林高手，在皮吾戰役中，一句武技語言Shame on you，就嚇退敵軍居…、連夜撤軍，是目前綠扁帽營陣最恐怖的強力戰將



…人間…的他，是…多次取得…戰役勝利的…老將，…，是…三…聲名大…，奠定了他在…營…的…地位，…看好



柿掌戰役中，打敗綠扁帽陣營的扛霸子，成為新任部北市領主的悍將，為人清廉正直，深受人民愛戴，連敵對綠扁帽陣營，更敬稱他為永不犯錯的悍將，可見其魅力已深受大眾肯定，想必將來定成為左右藍霸王陣營不可獲缺的棟樑之才，前途不可限量。

野生動物園 Wildlife Park



預定推出日

＊研究製造所：Jowood　＊販賣流通所：光譜　＊遊戲類型：模擬　＊科技需求：Pentium II 300、64MB



哇~《野生動物園》終於快要出爐囉！這款由歐洲著名的遊戲公司JoWooD製作的動物園經營模擬遊戲，它結合了動物與人是平等的思維、動物保育的觀念與經營模擬的特點，並加上豐富的任務與自由模式，絕對能同時滿足喜歡動物與經營遊戲的愛好者！

細心照顧　貼心服務

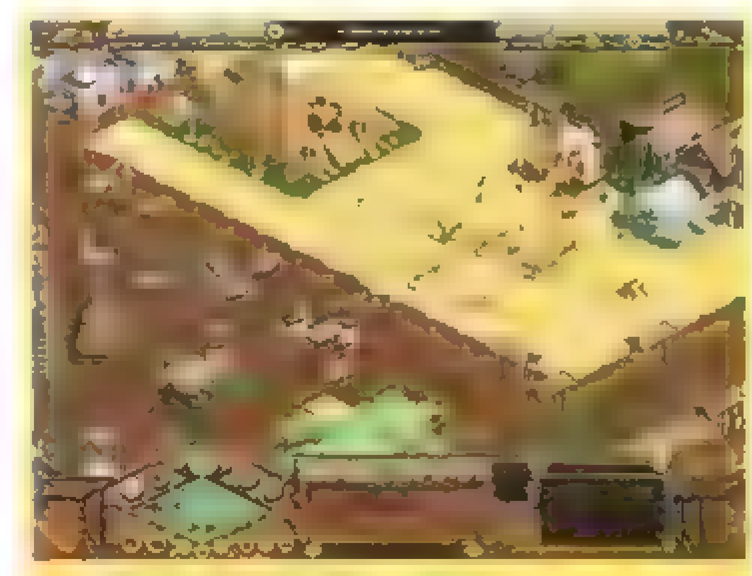
動物園不僅提供人們觀賞與了解動物的機會，也是保存與照顧牠們的方式之一。《野生動物園》非常強調動物的權利與感受。妥善照顧所有動物並讓牠們覺得開心是遊戲中最重要的事之一！到底要如何讓動物開心呢？就讓蕾蕾為你揭曉吧！

住與食

第一原則就是讓牠們有「家」的感覺！除了一開始藉由地點的挑選來決定出現在動物園的動物種類之外，柵欄與地形的設計是還原牠們的家的第一步，例如高地巨角山羊喜歡崎嶇起伏的地形，而美洲豹則喜歡廣闊的大草原。接著是決定地表的硬度，像是非洲鹿就喜歡硬一點的地面，而藍孔雀則喜歡土地軟一點。接著是食物的挑選，比方肉食性動物只吃肉、草食性動物則喜歡樹葉或乾草。

育與樂

有住有吃之後再加上適度的休閒娛樂，會讓動物覺得幸福，比方海獅喜歡游泳，你可以為牠們興建一座游泳池；你可以為喜歡奔跑與跳躍的草原斑馬空出一塊區域並設置一些小岩石讓牠們能盡情跑跳；大猩猩會喜歡你為牠們架設可以攀爬與盪來盪去的繩索；還要記得為獅子與老虎等貓科動物放個貓抓柱讓牠們有東西可以抓；不要忘了利用錄影節目教導熊貓與黑猩猩如何嘿咻以便為保育瀕臨絕種的牠們盡一份心力！。



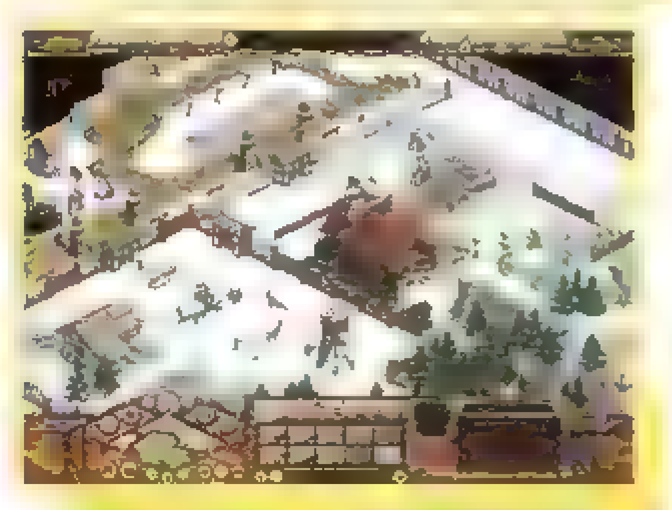
為動物們打造一個天堂吧

遊園設施皆齊全　攬客招財有一套

要經營一座動物園，只有住在裡面的動物畢竟是不夠的，要想辦法吸引遊客前來參觀與消費才是永續發展的關鍵。只要讓前來參觀的遊客感到滿意，他們就會為你做免費的宣傳，如此一來，你往後的客源與財源就能連綿不絕了！

規劃動線　設立商店

一開始先利用動線規劃來決定遊客的參觀路線，不要讓他們一進動物園覺得很棒，但之後越參觀越無聊；也不要讓他們都集中在園區的某個地方，如此反而會造成環境的髒亂與參觀品質的下降。再來是設立紀念品商店、速食店、飲料店與冰淇淋店等讓遊客消費的地點，你可以決定商品的售價，但切記心不要太黑，免得最後落得每家店都乏人問津的下場。

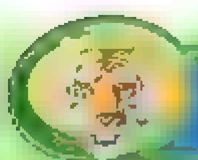


多蓋一些店吧！才能增加客源

照顧遊客　無微不至

記得在上述消費地點的附近設置足夠的廁所與垃圾桶，以免遊客抱怨廁所不夠或將垃圾任意丟棄。不要忘記動物園也是讓人多了解動物的地方，還要提供影片或語音的介紹能滿足遊客求知的需求。為了讓遊客不會因為壞天氣而少了參觀的興致，興建水族館與爬蟲館等室內展示館是不可或缺的。而其他像是電話亭、提款機等設施能帶給遊客許多貼心的感受，善用燈飾、雕像與噴泉等裝飾就能讓動物園美輪美奐，行有餘力時不妨多多善用！





各式專業人員 發揮專業所長

一座好的動物園除了要有優良的設施，更需要搭配高效率的服務人員方能盡善盡美。在《野生動物園》中一共有多達十種服務人員可供挑選，是否能讓他(她)們發揮作用會直接影響動物園營運的成敗。

動物們的保姆

對園區內的主角－動物而言，你可以聘請飼養人員定期為牠們補充足夠的食物與水並清理便便，也要讓獸醫隨時待命以避免牠們生病或受傷，更要督促維修人員隨時修補被動物弄壞的柵欄，如果還是有動物逃脫的話，要趕緊派人將他們捕捉回來以免驚嚇或傷害到參觀的遊客，不要忘了要訓獸師教動物新把戲來吸引更多的遊客參觀。



把牠們看好，別讓牠們逃跑了。

遊客安危的執行者

對前來消費的遊客，讓他們感受動物園的服務品質則需要園丁、保全、醫護與清潔人員的善盡職責。園丁會定時對園內所有的植物澆水並修整草坪，保全人員除了可以防止遊客受到一些不良分子的騷擾，也能在保護動物組織衝進動物園大肆抗議時加以制止；醫護人員能為不幸遭受動物傷害的遊客做出第一時間的妥善照料；清潔人員除了會不時清理垃圾桶，也會清理遊客隨手丟棄的垃圾。



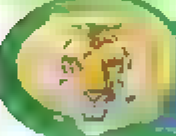
一起創造出無垃圾的優良環境吧！

效率與成本兩權相重取其輕

值得注意的是，遊戲中每位服務人員都有其負責的領域，你可以增大他們工作的區域，但要確定不會因此而降低效率。比方你雖然擴大了維修人員的工作範圍，但也反而會無法及時將受損的柵欄一一修補，而讓動物時常逃脫！這時你可以聘請額外的修護人員負責其他區域，但每位服務人員的薪資都不低。如何在工作效率與經營成本間取得均衡點，就需要靠你的智慧去加以判斷了。



專業人員的薪水可是不低哦！



兩管齊下 快速上手

遊戲中的教學模式會循序漸進地帶領你了解動物園運作的每一項細節。你還可以藉著多達20項的任務學會如何成功經營動物園並解決各式各樣與動物保育有關的問題。

扶起傾之[illegible]

以可愛的國王企鵝為號召，在維持收支平衡的情況下，努力擴充園內設施與服務人員，將莫斯科一座將倒閉的動物園起死回生，變為一座全新的現代化動物園。



讓危傾的動物園重生吧

暴風雨肆虐過的園區將如何復原？

飽受暴風雨肆虐的動物園如何在最短的時間之內恢復運作？除了將驚嚇受傷而脫逃的動物小心運回並治療外，也要指派服務人員儘快將園內的設施修復舊觀。



經過風雨飄搖的日子後，動物園還能一如往昔嗎？

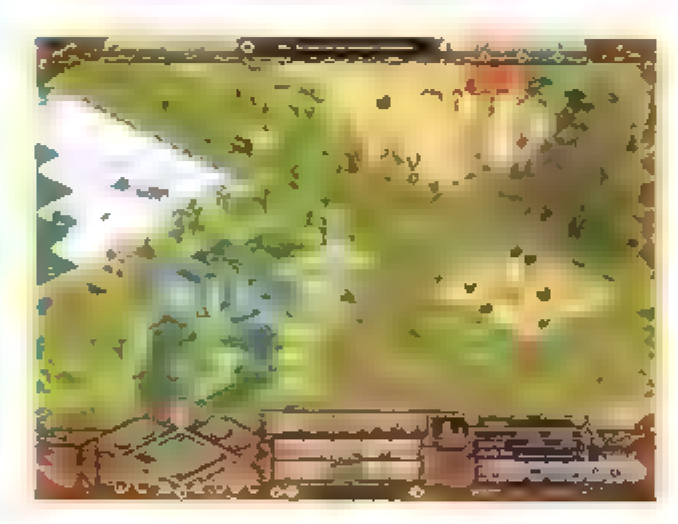
祕密的計劃

玩家們將受到科學家的請託協助進行名為「諾亞方舟」的計劃－嘗試建立一個封閉但有完整生態系的動物園並評估自給自足的可能性。

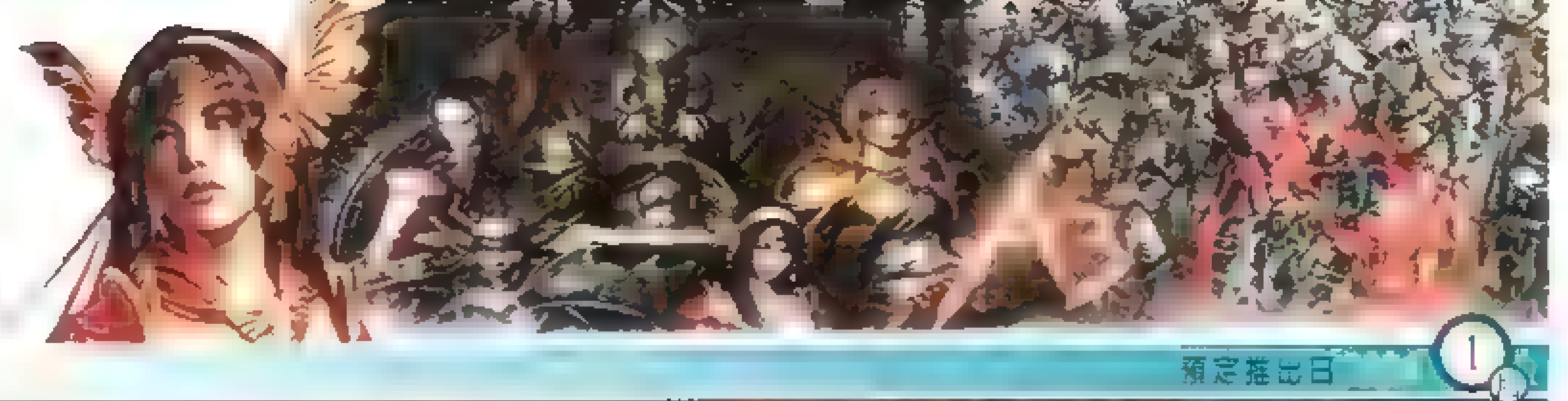


不可能的任務

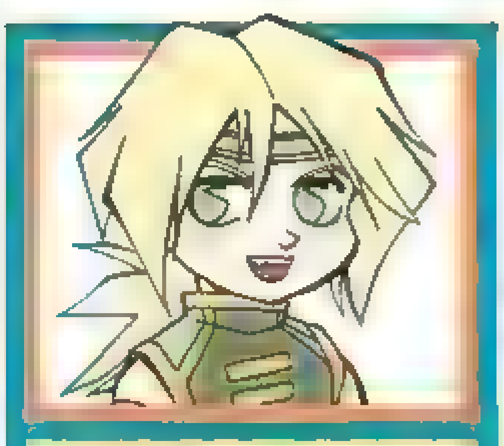
更有阿拉伯的富翁要求你在沙漠為他建立一座囊括世界上各類動物的私人動物園，最大的挑戰是想辦法在沙漠中設計出適合北極熊的生活環境！



A3



＊研究製造所：ACTOZ　＊販賣流通所：華義數位娛樂　＊遊戲類型：3D角色扮演　＊科技需求：P2-500、128MB



華義工坊日前宣佈A3為了第二章節的重大更新內容，將針對遊戲伺服器進行調整，國民毋需擔心人物有任何損失，人物的資料將全面搬移哦！而為紀念眾玩家在A3上創下的彪炳戰功，華義工坊特別開放免費暢玩《A3》30天計劃，並提供免費下載服務，時間從1月15日至2月14日為止，有興趣的玩家不妨快去一看究竟。而本期就先來介紹在「內菲亞峽谷」裡即將展開關納托和泰莫察的血戰吧…

[illegible]與[illegible]的峽谷「內菲亞」

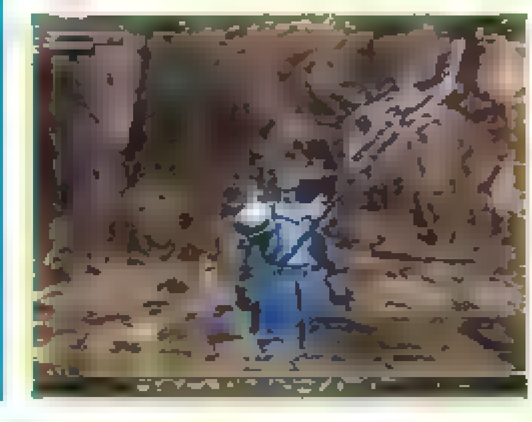
以泰莫察和關納托為中心，魔物狩獵團隊已騎士團為單位開始擴張自己的勢力範圍，並開始鞏固自己所屬國家的基本權利，也相對的兩國也發生許多的衝突和摩擦，以這樣的關係為基礎，兩國就在資源最充足的地區也就是介於兩國之家的最大的軍事重要地帶「內菲亞峽谷」引發了最出的紛爭，就已這紛爭為導火線引發了兩個國家長久以來的戰爭…

「內菲亞峽谷」這個世界是展開國家與國家之間的正面戰鬥的主要導火線，在「內菲亞峽谷」中如果殺掉了同國家的人時也會受到懲罰之外，如果是殺掉其他國家的構成人員就不會有所謂的懲罰了，也就是說「內菲亞峽谷」是提供自由戰鬥的空間模式，但是不管怎麼樣當玩家死掉的時候，也會有出現經驗值被扣掉的情況，日後這種戰鬥模式將陸陸續續的產生，也就是說這樣的國家與國家之間的戰鬥會時常的發生了。





1 國家與國家間的自由PK空間在內菲亞



「內菲亞峽谷」是保障國家與國家之間自由PK的區域，國家與國家之間自由PK的意義就是殺掉敵國的國家團員時不會出現任何懲罰的意思，而且當被其他國家玩家殺掉的時候，經驗值數是依然會被減少的，雙方可以自由PK但是只要不是殺人者角色，當被其他玩家殺掉時，也不會有因此而失去道具，況且因為這個地方是一般的全面戰，所以像是法術「拉維奇」等只能使用在正當防衛的玩家身上，而「神之恩典」也是可以使用的範圍。

2 同時是資源的寶庫

「內菲亞峽谷」和一般的競賽場相比較起來，真的是可以讓魔物狩獵者大開眼界的地方，因為這地方隱藏著許多相當高價的魔物．也就是說，波梅諾、迪波梅諾、本卡利亞斯、因乎凱、基奴、魔迪安、黑暗亞路克、里月拉等8種魔物會出現在這個地方，這地方出現的魔物和其他地方出現的魔物其實並沒有什麼太大的差別，但是boss monster來說他的重生時間相當的快且數量較多，之外如果是一般的魔物，這一地帶的掉寶率相當的高，因此這一地帶是必須要佔領下來的優良狩獵區域。



3 引導國家與國家之間的PK任務
－（還未開放）－



網路版2.0 古龍群俠傳 七武器

古龍2.0 Online

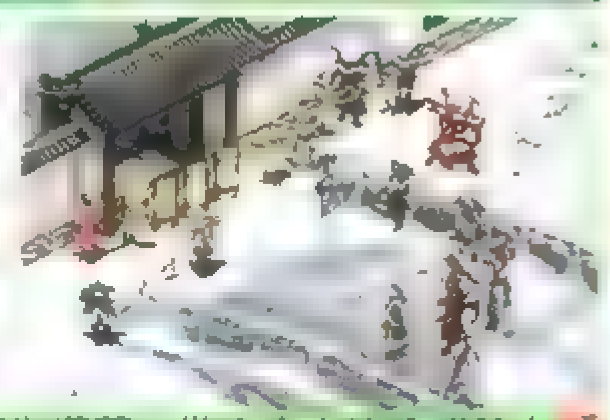


預定推出日 5月

＊研究製造所：GAMEONE ONLINE ENTERTAINMENT GROUP LIMITED　＊販賣流通所：智冠科技　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊科技需求：PC 400、128MB

經濟命脈——釀酒渾天儀

隨著資料片推出門派系統亦會加強，首先推出會是影響門派經濟命脈的「釀酒渾天儀」，擁有門派石獅之門派可以動用門派資金添置「釀酒渾天儀」，「釀酒渾天儀」啟動後便會開始發揮效用，門派成員只要投入適當材料「釀酒渾天儀」便會定期生產出釀成品，而釀製出之製成品主要供玩家貿易之用，售出價錢會因應供求量而調節，所以只要有效發揮「釀酒渾天儀」，門派收入便會源源不絕。



江湖格殺令可以讓你招募一批亡命之徒追捕敵人！

傳說中的銷魂宮



江湖腥風血雨仇殺不絕，弱肉強食適者生存！

銷魂宮，享樂之鄉、溫柔之鄉、美人、醇酒及金錢，即使只得一夜的銷魂而後命喪，江湖人趨之者仍甚眾。究竟宮內有何引人入勝之處？有傳言宮中藏有數之不盡的黃金，亦有關天下秘笈、神器宮內包羅萬有。而銷魂宮宮主朱媚手下猛將如雲獨當一面，入宮者無不身首異處慘死宮外，生還者寥寥無幾！為造福武林同道清除邪門，江湖俠士同仇敵愾，有資格參與此戰者必須具備三轉條件，否則絕不能踏足銷魂宮！

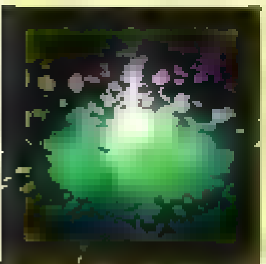
四十年包含虛華與墮落的銷魂宮，早已化為泥塵。但如同銷魂宮主的神秘死亡一樣，絕美而妖艷的銷魂宮在江湖上突然消失，背後必然隱藏著重大的秘密。全新主線任務會解開一切謎團。

《七武器》－被喻為古龍先生筆下其中一部高峰之作，文中將人生代表財富、權力、生命、生離、理想、美麗及情等七種情感，七種情感演化成七種武器，而《七武器》除了會成為《古龍群俠傳網路版 2.0》內容的主要骨幹外，更即將帶領古龍 Online 再創另一高峰哦，所以小藍帶大家來了解什麼是《七武器》吧！^^

新增六招內功心法

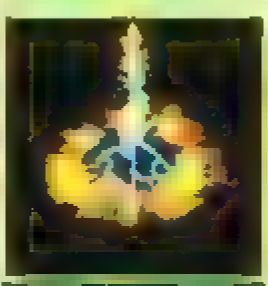
三轉角色除了追求武學化境，還會為功力尋求新突破，除了以往集得的十一招武學，資料片還會新增六招內功心法，分別是《碧玉刀》、《霸王槍》、《長生劍》、《離別鉤》、《七殺手》、《孔雀翎》，玩家可以隨著三轉所選的兵器習得一招內功心法。除此之外，所有三轉後的玩家都有機會習得第七招內功－《多情環》。

[illegible]象徵【[illegible]】



．碧玉刀，又名七星碧玉刀，此刀刀柄飄著紅綢，刀鋒亮如一泓秋水，削鐵如泥，無可匹敵

《霸王槍》象徵【權力】





[illegible]象徵【[illegible]】



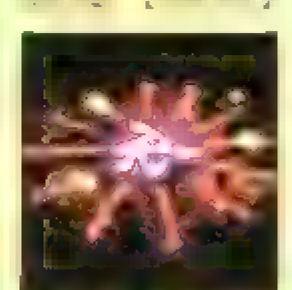
．長生劍，七武器之首，天下間最凶險的兵器，據說用此劍者，只有他殺人，絕對沒有有人殺得了他

《離別鉤》象徵【生離】





[illegible]象徵【[illegible]】



．一雙天下聞名的拳頭，雖然還沒到例不虛發的境界，卻也差不多，一百拳打出去只會落空一次，而且每拳力道達兩千斤，中者必死

《孔雀翎》象徵【美麗】





[illegible]

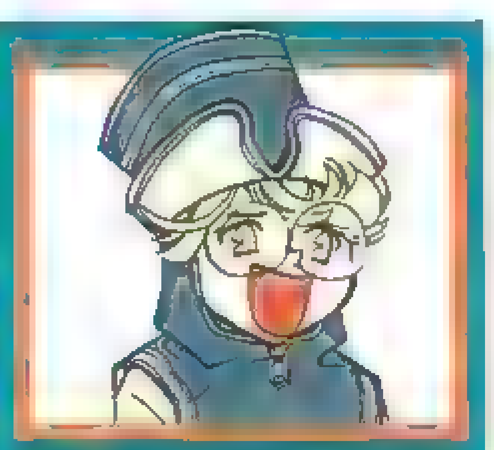


多情環，一對刻有十三道刻痕的銀環，為威震西陵的雙環門門主盛天霸成名武器

旺來麻將

預定推出日2004.1月

＊研發製造所：億泰利多媒體　＊販賣流通所：億泰利多媒體　＊遊戲類型：線上益智　＊科技需求　P-166、64MB



過年期間，相信不少人在假期中都會小賭一把，與親朋好友同樂並試試手氣！在國內頗受歡迎的線上麻將遊戲-旺來麻將，也在新年期間推出新玩法，讓玩家們在新年假期能玩到不一樣的遊戲內容，我們就來看看旺來麻將推出的新玩意兒吧！

旺來賓果上線　大家網路齊鬥智

賓果一直都是大街小巷的通俗娛樂，玩法簡單易懂，在縱橫二十五格的棋盤中，隨意填入數字，接下來看的全是玩家的手氣，看誰最先完成一條線達成賓果。現在最新版本的「旺來麻將」，也加入了賓果的玩法了！玩家們將可以方便自在的在網路上來一盤賓果休閒娛樂一番。當玩家進入旺來賓果大廳之後，會在畫面的左半邊出現賓果列表，玩家可在此選擇想要加入的賓果局。進入賓果局後系統會隨機的提供一組賓果盤，如果不滿意的話，可以按下畫面中的重新挑選來重新挑選賓果盤。玩家也可以多下注幾盤，按下在遊戲中還空置著的格子中的買盤後，就可以再進行挑選賓果盤的步驟，當選好喜歡的賓果盤後，就等待旁人的加入。

如果玩家想要進行賓果，就必須向系統支付固定數目的「盤注」，以盤數來計算。遊戲開始時，系統便會開始啓動搖獎機，搖獎機在一陣滾動後就會搖出一顆號碼，開出的號碼球就放在右列。當玩家賓果盤中的號碼中獎時就會出現閃爍金幣蓋上，如果玩家欠一球就賓果時，玩家所在的盤上出現一個代表聽的圖樣。最先完成一線的玩家就是當局賓果的贏家，若此時同時有兩個以上的玩家完成一線，系統便繼續搖獎，此時最先完成兩條線的玩家才是最後的贏家，依此類推。



▶進入遊戲大廳可選擇要進入的賓果牌局



◀彩球以搖獎方式開出，

旺來醫院改面孔　新角色隆重登場

玩家覺得目前所使用的造型不夠酷不夠炫嗎？遊戲中的新功能「旺來醫院」，將提供玩家再次選擇一次的機會，只要玩家花上區區一千麻幣就可以換過另一個造型，除了舊有的造型之外，玩家還能選擇這次配合過年，新版本所推出的四個中國風人物喔！以下我們就來看看是增加了哪四個新人物吧！

增福財神

身高：165公分

嗜好：吃好吃的，看好看的

財神和其他神仙打麻將玩膩了，決定要下凡來和一般的凡人比試比試，試看看凡人中有沒有厲害的賭神可以把他手中的金銀財寶贏去。

拿手麻將絕活：

三太子

身高：168公分（腳上踩火輪20公分）

嗜好：玩遊戲，惡作劇

哪吒在凡間幫信徒調解事情久了，總覺的無聊，小孩習性的他在某次處理完信徒的事情之後，經過一處網咖看到一群人圍在電腦前打牌，覺得新奇的他便一同加入牌局打了起來。

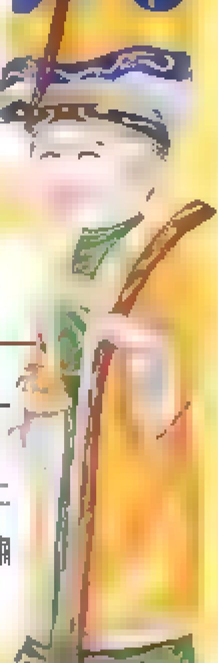
拿手麻將絕活：

土地公

身高：174公分

嗜好：種花、泡老人茶

慈祥和藹的土地公，平常閒來無事就和老伴泡泡老人茶，和常來串門子的老朋友打打衛生麻將，消磨一下悠閒的仙界生活。



土地婆

身高：160公分

嗜好：繡花

大家閨秀的土地婆個性端莊賢淑，平常除了陪土地公打打牌之外，就是繡花。

新天上碑2.50版

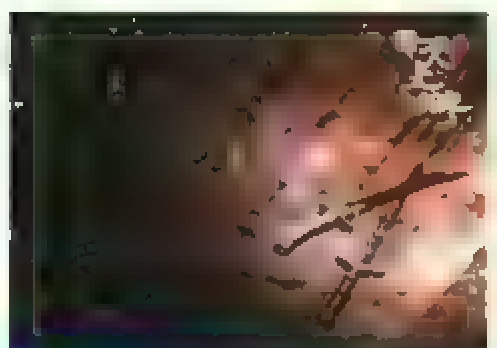
預定推出日 2001年2月

＊研究製造所 HI-WIN ＊遊戲類型 多人線上角色扮演 ＊販賣流通所 優泰利多媒體 ＊科技需求 P II 350、64MB

新劇情任務及動畫 賦予豐富故事性

劇情簡介

少主龍吉天的母親段霸玉，奉雙親之命嫁進第一世家，但情人姜宇賢無法接受這個事實，於是聯合甲乙雙煞等人滅了第一世家，三名傳奇在北邙山路上一路奔逃，終將武林第一世家唯一倖存者少主「龍吉天」，交到洛陽城王大俠手上。經過13年的磨練，少主踏入武林，少主遇到多次奇緣際遇，致使武藝精進，獨步江湖，最終登上絕代宗師的境界，在宿命安排下，少主無意間發現身世之謎並得到第一世家不傳秘笈，與滅門仇人姜宇賢決戰，姜宇賢於死前，透露他可能是少主的親生父…家仇難報，但少主更加空虛及茫然，於是登上傳說中的天上之碑，刻下自己的名字後羽化登仙。


新的劇情動畫十分精彩喔！

新增任務

◆ 1幕2章武林秘史

少主依據傳聞到了秦始皇陵，與秦俑、砲兵俑、槍兵俑、騎兵俑的決鬥後，取得羊皮紙。洛陽城萬事通～真影，告訴他十五年前第一世家滅門一事，並指出，解開羊皮紙內的秘密要去湖北省桃花林，找尋專吃陰陽仙桃神果的鳳鳥。

◆ 2幕2章獨步江湖

傳說中在桃花林居住的鳳鳥，只會吃100年開一次的陰陽仙桃神果。二十年前，桃花林突然飄來一片大霧之後，就沒有再看到它的蹤影，最近，又看到了傳說中的鳳鳥。

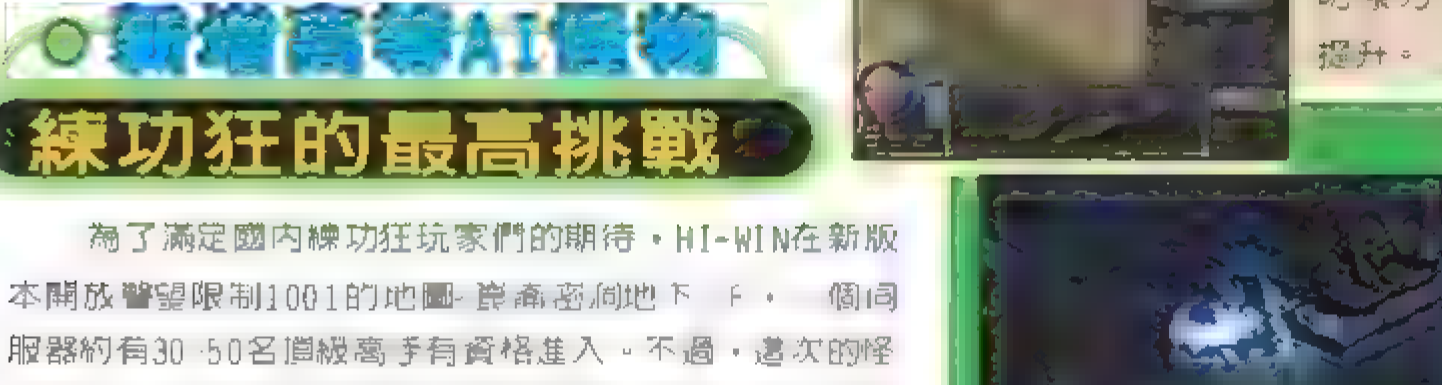
◆ 3.中級護身罡氣

繼三才氣功後，新增中級護身罡氣讓玩家的防禦力會有大幅提升。

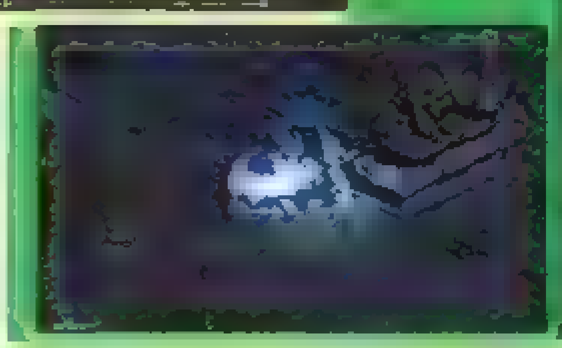


新天上碑2.50版十二月中旬於韓國展開測試，在國內也預計於寒假期間上市。在最新版中蒐集了二年來在韓國、台灣、大陸、日本來自近百萬玩家不同的意見後，除加入新的劇情任務及動畫，還有許多的新功能設計，是絕對值得新天上碑的玩家期待的喔！

新增高等AI怪物 練功狂的最高挑戰

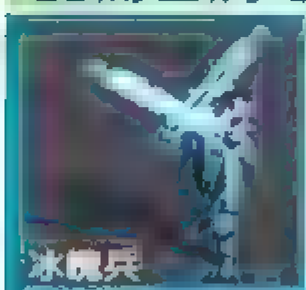


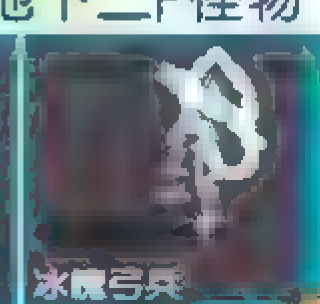
為了滿足國內練功狂玩家們的期待，HI-WIN在新版本開放聲望限制1001的地圖-崑崙密洞地下二F，一個伺服器約有30~50名頂級高手有資格進入。不過，這次的怪物可不是三腳貓，除了會遠距離攻擊及連續攻擊外，這些怪物聰明了許多，這次玩家要動腦筋如何才不被打死。當然有高等的怪物自然會有高等的道具囉！這些要留給膽識過人、身懷絕技的高手來探索了！





崑崙密洞地下二F怪物


冰魄兵


冰魄弓兵


冰魄魔將


冰魄神將

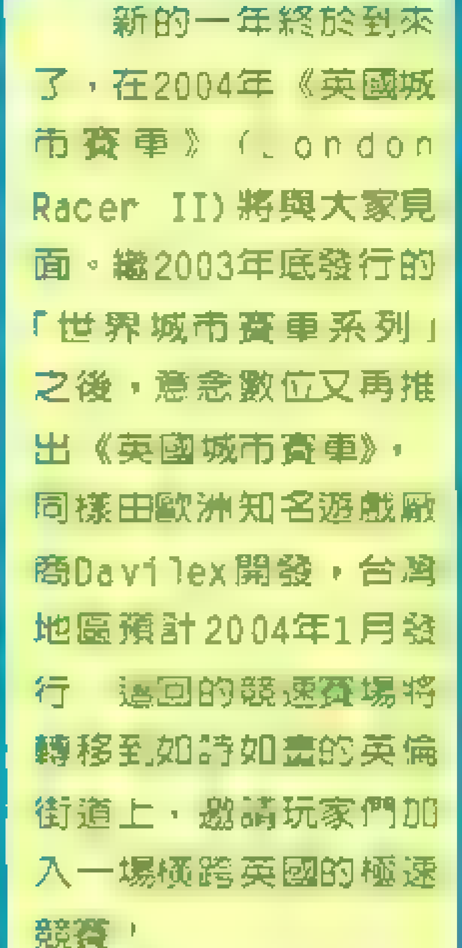
大型攻城器械


守方的投石車擺好陣勢等待敵人進攻了！

英國城市賽車



*研究製造所 Davilex　*遊戲類型 競速類　*販賣流通所 意念數位　*科技需求 PII-350・64MB



新的一年終於到來了，在2004年《英國城市賽車》（London Racer II）將與大家見面。繼2003年底發行的「世界城市賽車系列」之後，意念數位又再推出《英國城市賽車》，同樣由歐洲知名遊戲廠商Davilex開發，台灣地區預計2004年1月發行。這回的競速賽場將轉移到如詩如畫的英倫街道上，邀請玩家們加入一場橫跨英國的極速競賽！

堅強的賽車陣容

在《英國城市賽車》這款遊戲裡，有最新的人車組合，總共有12款新車，以及六位來自英國各地，且個性不相同的賽車手供玩家選擇。遊戲一開始，首先是挑選自己喜歡的賽車手角色，接著，遊戲將會動搭配最符合這個角色的賽車給玩家。而玩家們需要了解的是，每輛車都有其各自獨特的性能，像是加速器、最高速限、操縱性、煞車、及其他等等的功能皆不同。因此，玩家們可以先研究車性表，再依賽車所搭配的人物，選擇最適合自己的賽車角色。



想征服炫麗的賽車可得先了解它的性能

準備好體驗極速快感了嗎？



最新的競速模式

《英國城市賽車》不但設計了5種不同的賽車模式，更有全新的雙人賽車模式等著玩家們挑戰，大大豐富其遊戲性。討厭每次比賽時地方警察總是緊追盯人的玩家們，這回不用再擔心被緊咬著不放了！相反的，這樣的角色形式將會有所轉換，因為在雙人模式中，玩家可以選擇當警察或賽車手，開始一場刺激的追逐戰。這回身為警察的你要在限制的時間內追捕到賽車手，準備好了嗎？大大施展出你的纏功，好讓對手恨得你牙癢癢吧！



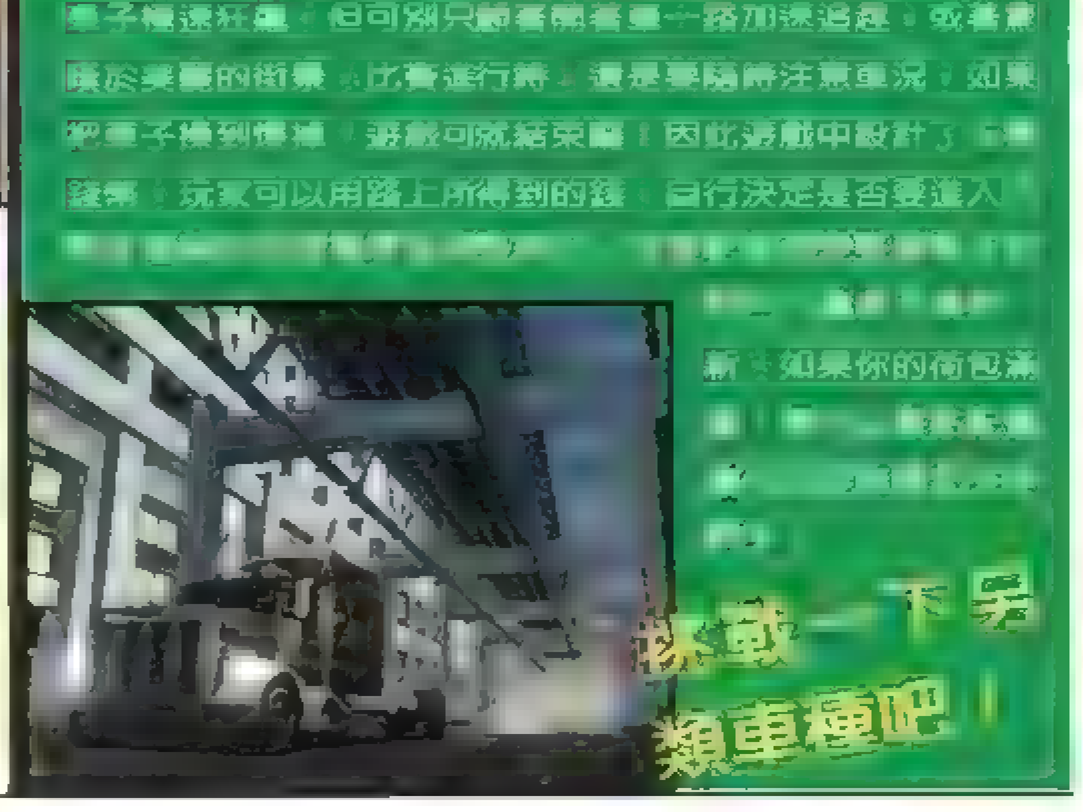


如詩如畫的城市風景

《英國城市賽車》承襲了世界城市賽車系列慣有的風格，忠實呈現了世界各地的獨有景色。但這次在遊戲場景、車款及賽道設計等畫面上，《英國城市賽車》都有了很明顯的進步。遊戲中除了如實地刻畫了當地城市風貌，更增加了氣氛的營造感，玩家們不僅可以體驗到令人毛骨悚然的賽道，在某些賽道上還會有些許美麗的良景情懷喔。除了倫敦、泰晤士河、愛丁堡等著名景點之外，遊戲中還特別增設各杉磯、紐約以及芝加哥等加值跑道，讓玩家可以直接穿越大西洋到美國狂飆！

隨時掌握愛車的性能

[illegible]
車子極速狂飆，但可別只顧著開著車一路加速追趕，或著穿梭於美麗的街景，比賽進行時，還是要隨時注意車況，如果把車子撞到爆掉，遊戲可就結束囉！因此遊戲中設計了□□　維修，玩家可以用路上所得到的錢，自行決定是否要進入
[illegible]
新，如果你的荷包滿
[illegible]



挑戰一下另類車種吧！

西伯利亞 Syberia



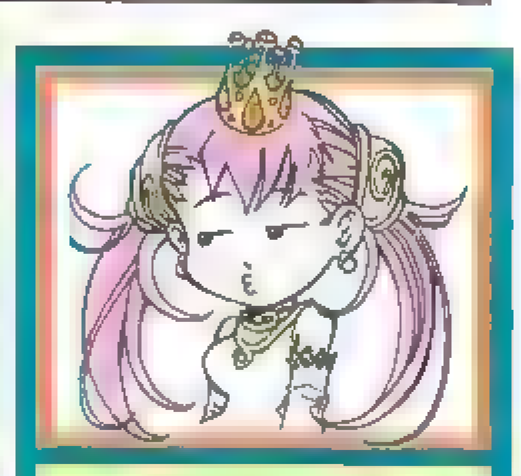


＊研究製造所 Microids ＊遊戲類型：冒險遊戲 ＊販賣流通所：聯YY數位 ＊科技需求：未定

的冒險旅程

冒險遊戲經過了一段長時間的消沉，雖然像是Sierra ．Lucas Arts 這些曾經是製作冒險遊戲的大公司現在已經長時間都不再開發新的冒險遊戲，但是其實冒險遊戲這個市場還是存在的。雖然說整個冒險遊戲的市場已經不像以往這麼大了，但是只要是好的冒險遊戲還是會有它忠實的玩家。以下就是一款非常好的冒險遊戲，在國外獲獎無數的---《西伯利亞》。故事的一開始是在敘述三十歲的紐約市女律師「凱蒂渥克」要去收購一間名為法洛伯格的玩具工廠。

在凱蒂到達的時候才發現原來要簽署合約的玩具工廠負責人安那法洛伯格卻剛剛過世了，凱蒂必須尋找到該家族的繼承人漢斯法洛伯格（安那法洛伯格已經死亡的弟弟）才能完成所有的產權讓度手續。在凱蒂尋找漢斯真正的下落及收購整間玩具工廠的同時，她也慢慢的發掘出一個關於整個法洛伯格家族悲哀的故事…。



提到冒險遊戲，就讓薔薔想起一件不堪回憶的事實…還記得去年去遊樂園的時候，因年少懵懂無知，帶著興奮的心情，進入可怕的鬼屋裡，想為自己的勇士生涯邁出第一步，沒想到居然被裡面的工作人員嚇傻了，當場給了他一記巴掌，並立刻逃離現場，也結束了這一次的冒險……



▲冒險旅程就此展開。

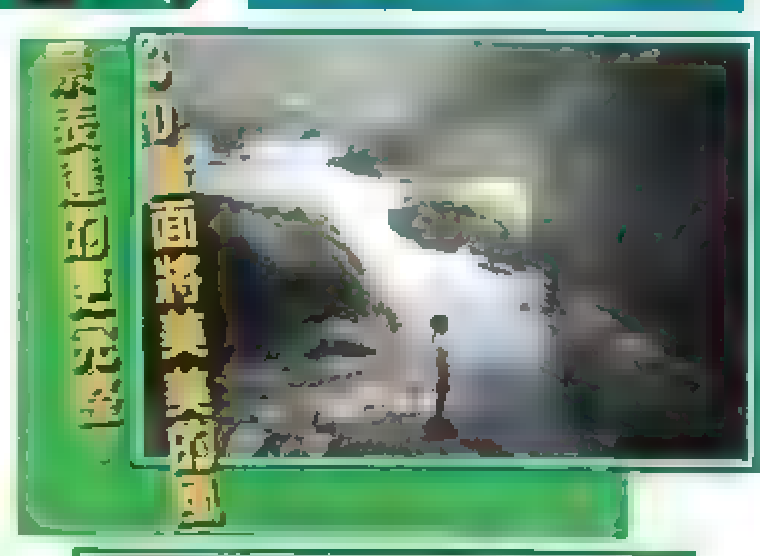


◀這班列車將開往何處?

▲到底遊戲工廠的背後隱藏著什麼樣的秘密?

精緻的3D畫面 豐富的遊戲內容

《西伯利亞》這套產品有 PC 及 Xbox 兩個版本。原則上這兩個版本並沒有太大的差異，遊戲的畫面非常的精緻，充分的表現出異國風味，Prerender 的場景做的非常的逼真，整個遊戲的進行都在遙遠又寒冷的地區，相信玩家在進行這套遊戲的時候也能感受到它為今年不太冷的冬天加入了一絲絲的寒意。角色及一些道具物品方面是使用3D即時運算的模式，這也讓每個角色的動作更細膩，角色與背景也更能互動的更生動。PreRender的場景跟Realtime Render的角色搭配的十分出色，整體的畫面看起來會覺得感覺很舒服。內容部份故事的架構非常的完整，除了主線的任務引人入勝外，支線的任務也作得不錯。而冒險遊戲中的精髓，在於遊戲謎題解謎的部份也作得非常得合理。不至於讓玩家傷透腦筋，但也決不會讓玩家輕易過關。



3D畫面將美美的場景表達的更完美



◀外國的好遊戲也可在中文的環境中進行。



遊戲中處處透露出詭異的氣氛▶

全面中文化 語言無隔閡



◀令人不寒而慄的處所。

夢幻麻將館八─媚惑學園



＊研究製造所：伊思儷超媒體　＊遊戲類型：麻將對戰（18禁）　＊販賣流通所：未定　＊科技需求：P3-800、128MB



嘿嘿！活在中國人的社會裡，不懂打麻將，那你就算是有點遜了，當親朋好友在春節團聚的日子裡，在麻將桌上連絡感情時，你是不是有沒法參一腳的遺憾？沒關係！新的一年裡伊思儷工坊推出了融合麻將對戰、偵探推理、美女情色的麻將遊戲鉅作：夢幻麻將館八「媚惑學園」幫你解決了一切的問題，說著說著，口水又流下來了……

賭到深處

以「賭」致致富的世界五大富豪，在「世紀麻將戰」中，輸去了幾乎所有的財產，郎秘、美麗、賭技高超的女子「雀姬」帶走了五大富豪的親生女兒，留下十年內若沒有人找到她，並打敗她所訓練的五大麻將高手，她將取回所有贏得的戰利品，並將五大富豪女兒殺害的口訊，就飄然消失。五大富豪惶恐不已，要求國際刑警協助調查「雀姬」的來歷，十年之期將屆，江湖出現神秘的「女子麻將學園」，傳說學園長酷似當年的「雀姬」，主角奉命以高科技變身藥水，化為女性潛入頂級麻將高手的搖籃「女子麻雀學園」，想要揭開一切的謎團，夢幻麻將館八將帶領您進入充滿綺色幻想的女子學園，你能打敗五大麻將高手，解開一切賭國情仇嗎？



看小生的千手技，小姐們看招

令人臉紅

第八代的夢幻麻將館在遊戲場景的設計上，採3D立體場景畫面，讓玩家在進行遊戲時，[illegible]。而巧思構想生動的麻將對戰對白，由專業的辣美眉精心詮釋，絕對要讓你玩過後有耳目一新，會心一笑的感受。

[illegible]這款麻將遊戲，在麻將密技設計上，區分千術及疊牌技各四項，學到密技的要訣，除了要闖關解謎之外，鍛鍊牌技提高經驗值，也是必備的要件，而且每一項密技還區分不同的級數，同樣的密技當級數愈高時，出現的牌型可是愈順你的意哦！而玩家隨著經驗值增加，個人的等級也會提昇，而有些密技的取得，也是得要當個人到達一定的等級才能取得的。另外還欠在麻將事件的設計上，多加了數千種的牌型組合，提高了玩家胡牌的難度，配合趣味、多變的牌局對話，令人有牌局實戰的臨場感，保証要讓你百玩不厭。

美人精選全都錄



多支線發展



天地風雲錄





預定推出日

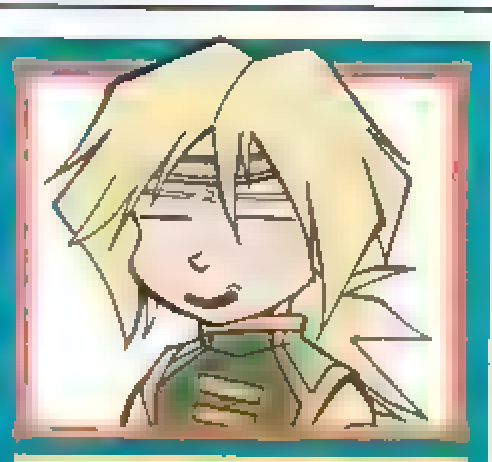
＊研究製造所　神遊科技　＊販賣流通所　極真科技　＊遊戲類型　動作RPG　＊科技需求　P3-600、258MB

以康、雍時代為背景的 動作RPG

康熙年間，貪官污吏橫行，由此各地怨聲四起，為了維護滿清王朝的統治，康熙決定微服私訪，並調查齊南官府貪圖賑災鉅款一案，在途中卻發現各地貪官勾結黑勢力貪圖民財，橫行霸道，致使百姓負債累累，妻離子散，家破人亡。於是康熙暗中調查，最終透過各種方式將所有貪官繩之於法，救百姓於水火之中，從而締造出千古的盛世。



在這款遊戲中會表現出清朝時期各地方、各城鎮中的不同民俗風情和一些極具特色的古建築

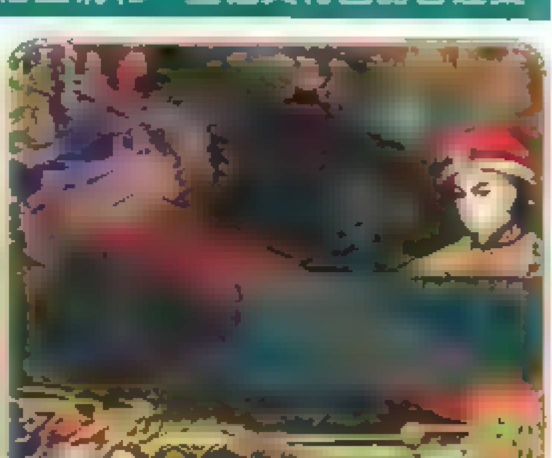


《天地風雲錄》的遊戲對話部分不但內容豐富精彩有趣，對白更會加入像「雍正王朝」、「康熙帝國」等歷史名劇中所感受到清朝時期的文化、教育等古早的韻味哦。而且由於強調故事與互動，所以遊戲中在人工智慧部分的具體表現很多也極其明顯，這樣使得遊戲更加具有可玩性和耐玩性但不過這樣害不會太嚴肅啊~不過是玩遊戲而已嘛^^!

四名主角 輪番上陣

遊戲中的人物角色，在控制方面有別於其他的動作RPG：玩家在遊戲中，可以隨意切換控制四名角色的移動與攻擊。每個角色都有其特色及絕招，因此玩家必須稍微思考一下，什麼時候該用哪個角色，這對任務的進行是很重要的，而這也大大增加了遊戲的互動性，並帶來無比的樂趣。首先，我們就來看看《天地風雲錄》的四位主要角色。





康熙

多情種子，但最愛王妃，喜怒無常，萬事易性情用事，但還好到了危急時刻都能以大局為重。

擁有戰鬥攻擊力最強，防禦力最強，生命力最多三大特點，有了這　大特點可說康熙是銳不可擋，不僅如此，康熙的技能攻擊也很強，所以隊伍中的主力就是康熙。

太監

平常最能給大家帶來歡樂的，為人圓滑不拘小節，但辦事卻也難得認真與負責。

這是唯一能投擲暗器的角色，太監一般是不與敵人正面衝突的一人，主要的攻擊技能都是一些對付襲敵人的攻擊技能。



和尚

一切事情不管對錯都以正義為重，為人容易義氣用事，對朋友言聽計從。

是所有人物中屬性最平均的一個，擅長技能攻擊，因為和尚的內力值是最多，技能種類最多，並且擁有可以大面積攻擊敵人的技能，所以在戰鬥中和尚能夠無間斷的使用技能攻擊。

王妃

凡事都為康熙著想，聰明伶俐，待人處事極為圓滑，判斷力也極為出色。

擅於遠距離攻擊作戰，雖攻擊力和防禦力不高，而且在近距離的情況下王妃沒有格擋動作，但其快捷的行動和攻擊速度彌補了這些缺點，王妃的所有攻擊（包括技能攻擊都是處於遠距離的），所以最好是在敵人靠近之前將其殺掉。

溶合改造 變極品



越野英雄3



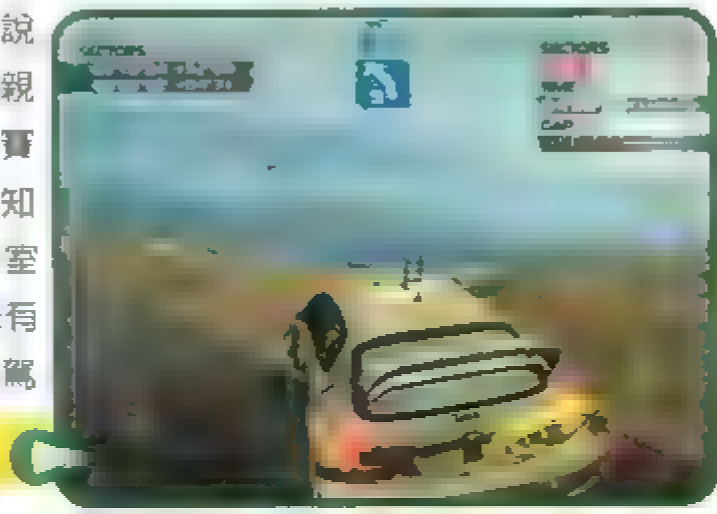
＊研究製造所　Eden Studios　＊販賣流通所　Atari　＊遊戲類型　賽車競速　＊科技需求　Pentium III 800 Mhz、128MB RAM



《越野英雄3》(V－Rally 3)在ATARI繼PS2、XBOX及GBA的發行版本之後，現在即將於2004年初推出電腦平台版本。《越野英雄》系列（V-Rally）是由Eden遊戲研發團隊，大量收集V-Rally賽相關賽事行車資料，與豐富經驗及資訊來促成V－Rally遊戲系列的誕生。即將上市的《越野英雄3》是運用電腦特有的硬體效能達到更超完美的畫質的一部作品，它也改良現有其他版本的內容，開發出最完美的《越野英雄3》版本

體驗拉力賽的奔馳快感

《越野英雄3》(V Rally 3)將最真實的拉力賽趣味性帶到您的面前。這次的電腦版本有別於先前所發行過的遊樂器版本，您將有機會體驗到新增的遊戲特色及驚人的畫面特效。《越野英雄3》最引人注目的到底是什麼呢？說穿了還是它本身所帶給玩家頂級的拉力賽的臨場感親體驗吧。您將親駕由世界各地匯聚一堂的知名拉力賽車，並不畏任何天候路況的影響馳騁於夢寐以求的知名賽道上，積極奪取拉力賽冠軍寶座。Eden工作室保證拉力賽迷們一定對這次的《越野英雄3》遊戲有高度興趣，讓玩家們體驗真正拉力賽的耐力考驗及駕駛技術。



駕駛自己的愛車來場拉力賽吧

豐富的單人職業生涯模式

遊戲中將有單人職業生涯模式，《越野英雄3》讓玩家自由選取自己的座車及車隊並參與拉力賽程。你可以依你個人習性及賽事中的路況、天候來改裝、改進你駕駛的車輛，玩家可以去你的工作室接收你的電子郵件，藉此與重要的團隊作簽約或是與原來的車隊續約也可，最終目的就是要將自己本身推向拉力賽的高峰。遊戲中的賽道預定收入了含蓋世界各地的重要48處賽道，在6大國家內進行極地賽車，奔馳於非洲原野、北歐雪地、泥地及碎石道路上。遊戲中將有二款車型 2.0L 及1.6L的總共20台車之外，還外加了四輛額外破關附贈的隱藏車輛，這些車輛包含官方授權的拉力賽車－Peugeot 206、SUBARU Impreza、Ford Focus……等等

各種險峻的路況等待玩家挑戰

PC版與其他版本的不同點






PC版的畫面更精緻美麗了

北非雄獅 DESERT RATS vs AFRIKA KORPS

預定推出日 2004年

*研究製造所：Monte Cristo　*遊戲類型：即時戰爭戰術　*販賣流通所 [illegible]　*科技需求 [illegible]

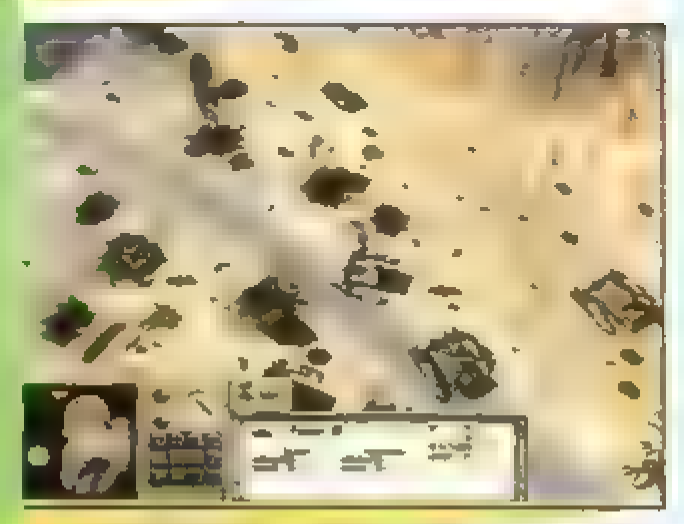
身處二戰的北非戰場

Monte Cristo很榮幸的宣布，Monte Cristo將於2004年推出最新遊戲《北非雄獅》(Desert Rats VS Africa Korps)，預定將由Digital Reality公司代理發行。這款即時戰爭戰術遊戲讓玩家體驗二次大戰期間北非戰役的獨特之處，玩家可以操控同盟國和軸心國兩方。遊戲的單人模式內含兩大戰役，其中包含十七個根據真實歷史事件所啓發的任務設計，玩家可扮演原本兩人之間是好朋友的德軍或英軍英雄，在無奈戰爭的矛盾立場中，互相對抗，展開精彩的命運之旅。

同盟國和軸心國雙方合計有超過70種單位，各有其獨特的角色設定，如：來福槍兵、迫擊砲、坦克、空軍支援等。每次作戰成功、完成任務之後，玩家將可以獲得三種不同等級的評價。遊戲具有挑戰性的戰術AI，並設有三種遊戲難度等級。在每個任務初始階段，玩家都可以自由調整部隊狀態以做好戰鬥準備，某些任務末期可採行突擊戰模式（雙方都無法做部隊調整、增援）。另外，遊戲支援最多四人的多人連線，讓玩家可以上網切磋。



▲北非戰場以沙漠地形為主



▲同盟國和軸心國雙方展開激烈對戰



向來提到第二次世界大戰的戰爭遊戲，其焦點都是放在歐陸或太平洋戰場上，其實在北非地方也是戰火蔓延，同盟國和軸心國雙方也在此處展開激烈的廝殺，如今終於有遊戲公司－Monte Cristo注意到這個戰場，在嚴謹的歷史考據之下，開發出《北非雄獅》(Desert Rats vs Africa Korps)這款遊戲，想要了解二戰北非戰場的點點滴滴的玩家，請別錯過這款遊戲！

充分表現出戰場氣氛



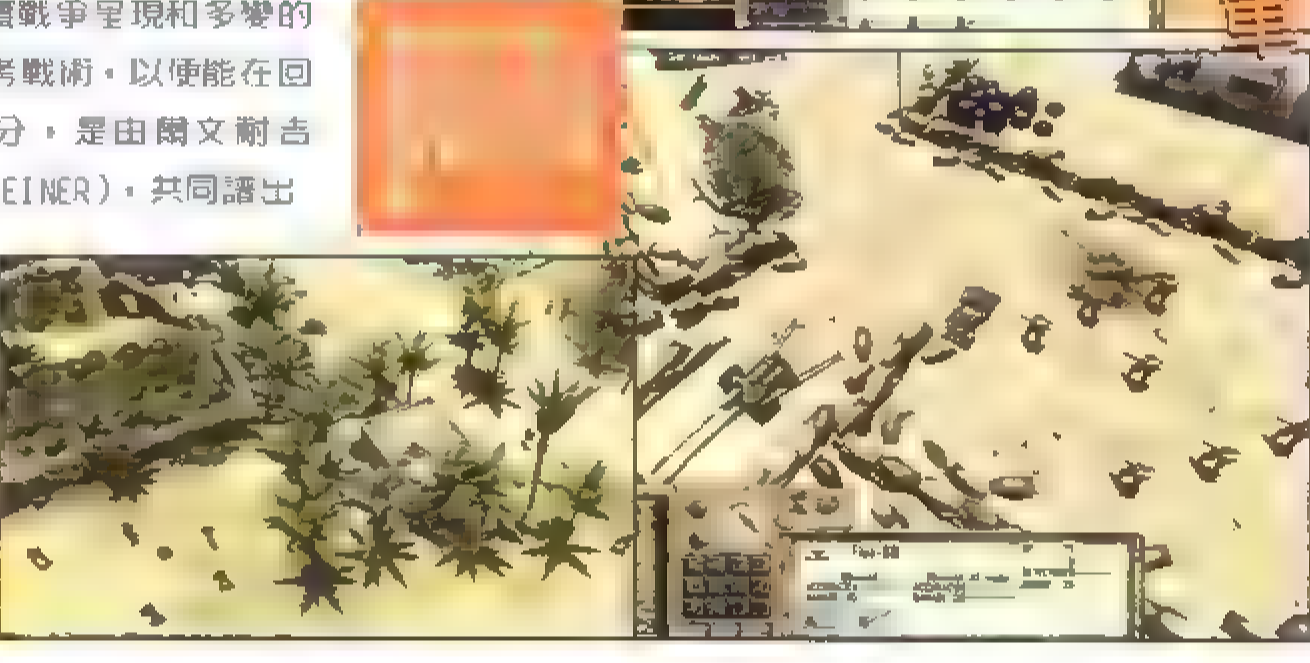
▲爆炸的效果表現極佳

《北非雄獅》是一款即時戰爭戰術遊戲，有着全3D、高擬真圖像、即時陰影、地理損毀效果、大量爆破、天氣效果以及更多其他吸引人的特色。任務內容從沙漠裡的偵察任務、護送任務，到大規模的沙漠要塞碉堡轟炸行動，變化十足。所有任務開始都會先進行簡報，將歷史背景和行動計畫做一番全新的詳細介紹。

沙漠中行軍

可以暫停遊戲來擬定戰術

《北非雄獅》最具特色的地方，在於高等級的真實戰爭呈現和多變的戰術表現。在任何時刻，玩家可以暫停遊戲，反覆思考戰術，以便能在回到即時進行之後下達正確的命令。遊戲的配樂部分，是由爾文耐吉(Ervin NAGY)和BAFTA獎得主塔瑪士魁能(Tamas KREINER)，共同譜出許多加深戰爭進行感的動人曲調，配合戰場氣氛，讓玩家更能融入其中。遊戲網址為：http://www.montecristogames.com/Etats-unis/ImageInterface/DRintro.htm，裡面將提供2個影片，對實際遊戲畫面有興趣的玩家，可以自行上網下載。



綠洲乃是兵家必爭的資源



BLOODRAYNE
鮮血
肆放暴力因子　誰叫我是吸血女郎...
血腥之吻
英特衛多媒體
INTERWISE
TERMINAL REALITY


BEYOND GOOD & EVIL
數位相機 捕捉幕後真相
太極長棍 痛扁外星惡黨！
野蠻女記者"翠兒"的驚異大冒險
神鬼冒險
英特衛多媒體
INTERWISE
UBISOFT



鬥魂轉生 再戰江湖!!
西門吹雪
鬥魂轉生
五行合擊
幽怨情迷
門派酒獸
陸小鳳
幽靈山莊
古龍3.0 ONLINE
研發製作
代理發行
智冠科技股份有限公司

正邪爭霸 魔戒之戰 由你主宰

魔戒之戰－中土世界爭霸

以正義之名　擊倒黑暗

以邪惡之靈　佔領光明

網路即時戰略電玩大賽

即將開戰！！

多變的任務結構

逼真的特效畫面

生動的角色人物

完整的遊戲劇情

即時戰略－華麗巨作

加入魔戒之戰

200萬的高額賞金等著你

2004 魔戒系列三

LORD OF THE RINGS WAR OF THE RING

詳情請上 www.bvalley.com.tw



秘之謎航

發行日期：已發售
售價：780元



天鵝湖

發行日期：92年12月31日
售價：599元



哈比人歷險記

發行日期：93年1月20日
售價：1180元



魔戒之戰
中土世界爭霸

發行日期：92年12月20日
售價：1280元



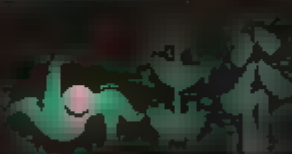
魔法靈貓

發行日期：93年1月1日



小魔女OnLine

發行日期：敬請期待



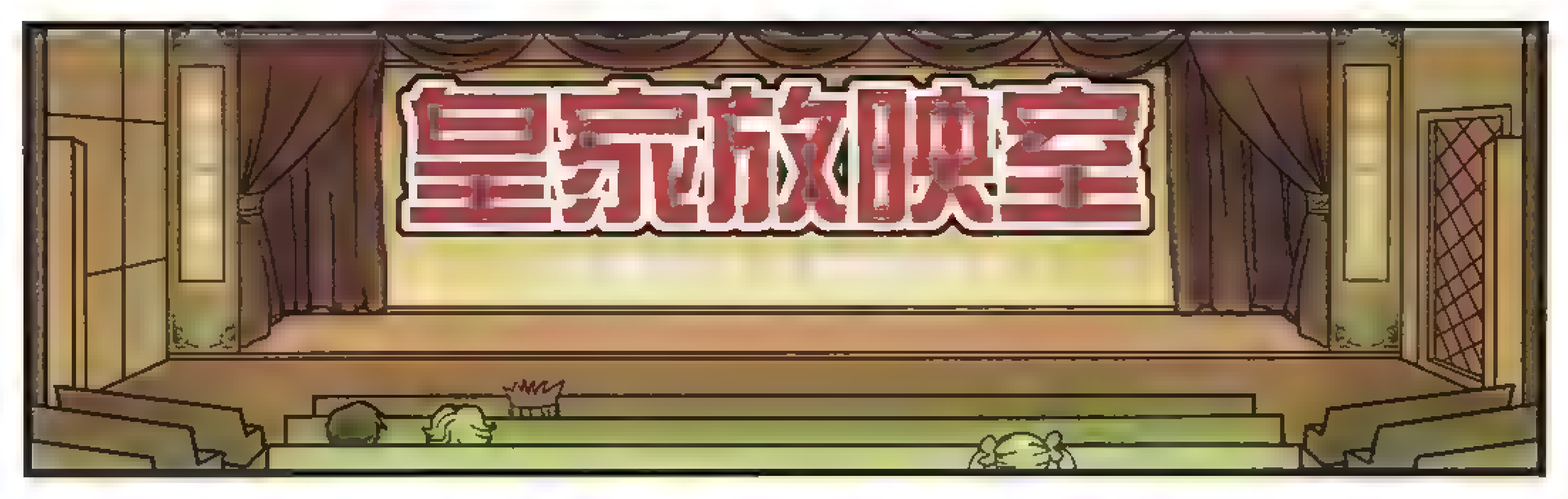
卉谷科技股份有限公司
台北縣淡水鎮中正東路二段 69-2 號 7 樓
TEL:02-28099866～02-28099869 FAX:02-28099853
http://www.bvalley.com.tw

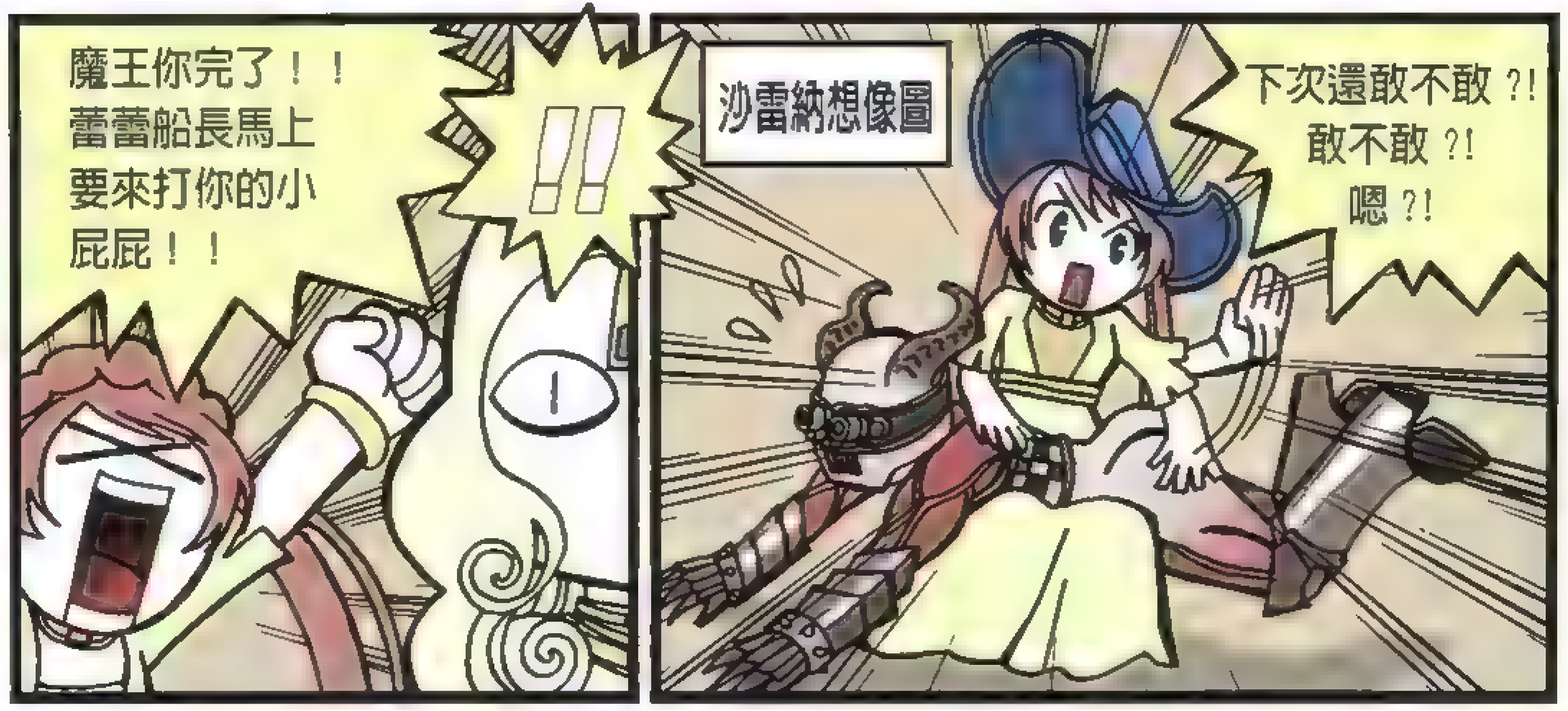


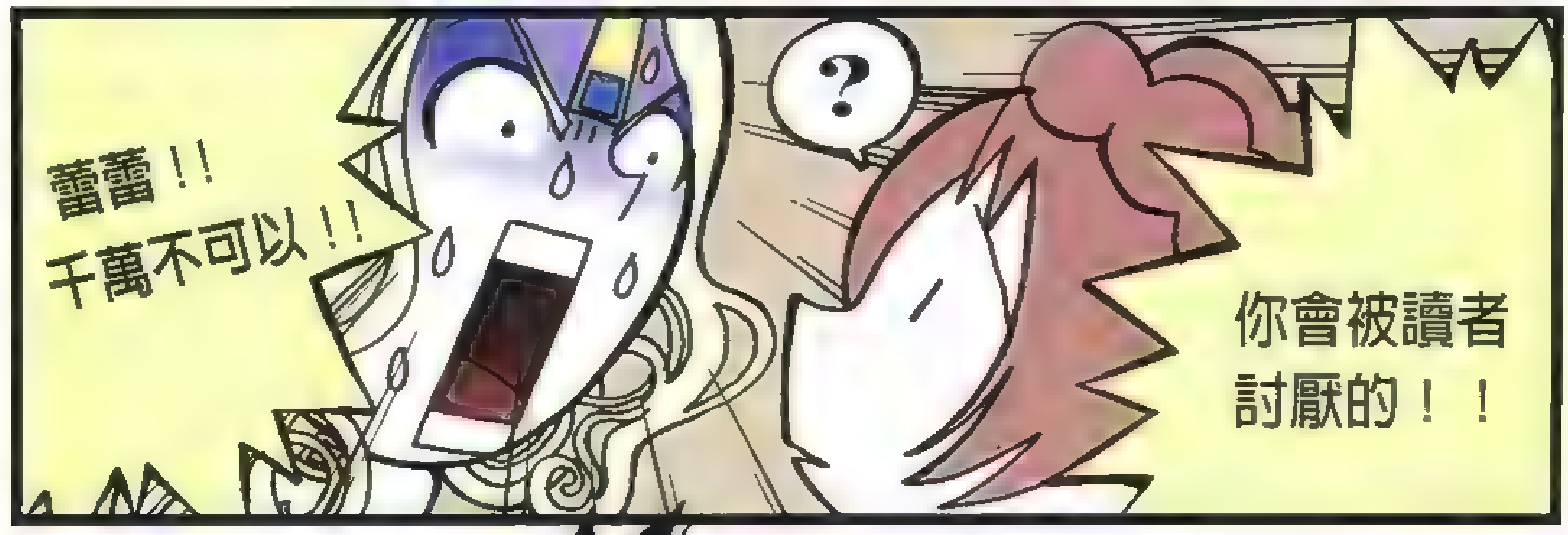
PC
CD-ROM
SOFTWARE
模擬樂園2
RollerCoaster 2
歡樂吉祥包
PC
CD-ROM
SOFTWARE
LEGACY OF KAIN
DEFIANCE
嗜血狂魔
PC
CD-ROM
SOFTWARE
3月上市
UT
浴血戰場
2004
DRIV3R
我只不過想做個好人 / 對不起我是個警察
PC
CD-ROM
SOFTWARE
ATARI



XBOX
3月上市
WWW.DRIV3R.COM
DRIV3R
BE GOOD…BE BAD…BE BOTH.
冒險島物語
電腦遊戲軟體/ 6歲以上適用/ 國語版
海上霸主的你不僅是威懾四方的海盜王
還要滿足所有海盜的需求,先加緊腳步
多抓點俘虜回來工作吧
Deus Ex
INVISIBLE WAR
駭客入侵
18歲以上適用/ 英文版本
一項陰謀正迅速展開,你不知可信任誰,
唯有自行判斷及親身執行…
"動作角色扮演"提供豐富的多情節發展…
自覺英文能力不佳者…勿試
DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS
北非雄獅
電腦遊戲軟體/ 6歲以上適用/ 中英文版本
"即時戰略"讓您體驗二次大戰期間北非戰役
的獨特之處,扮演同盟國和軸心國兩方
以超過70種單位軍種挑戰敵人AI
XBOX
PC CD-ROM SOFTWARE
PC CD-ROM SOFTWARE
3月上市
PC CD-ROM SOFTWARE





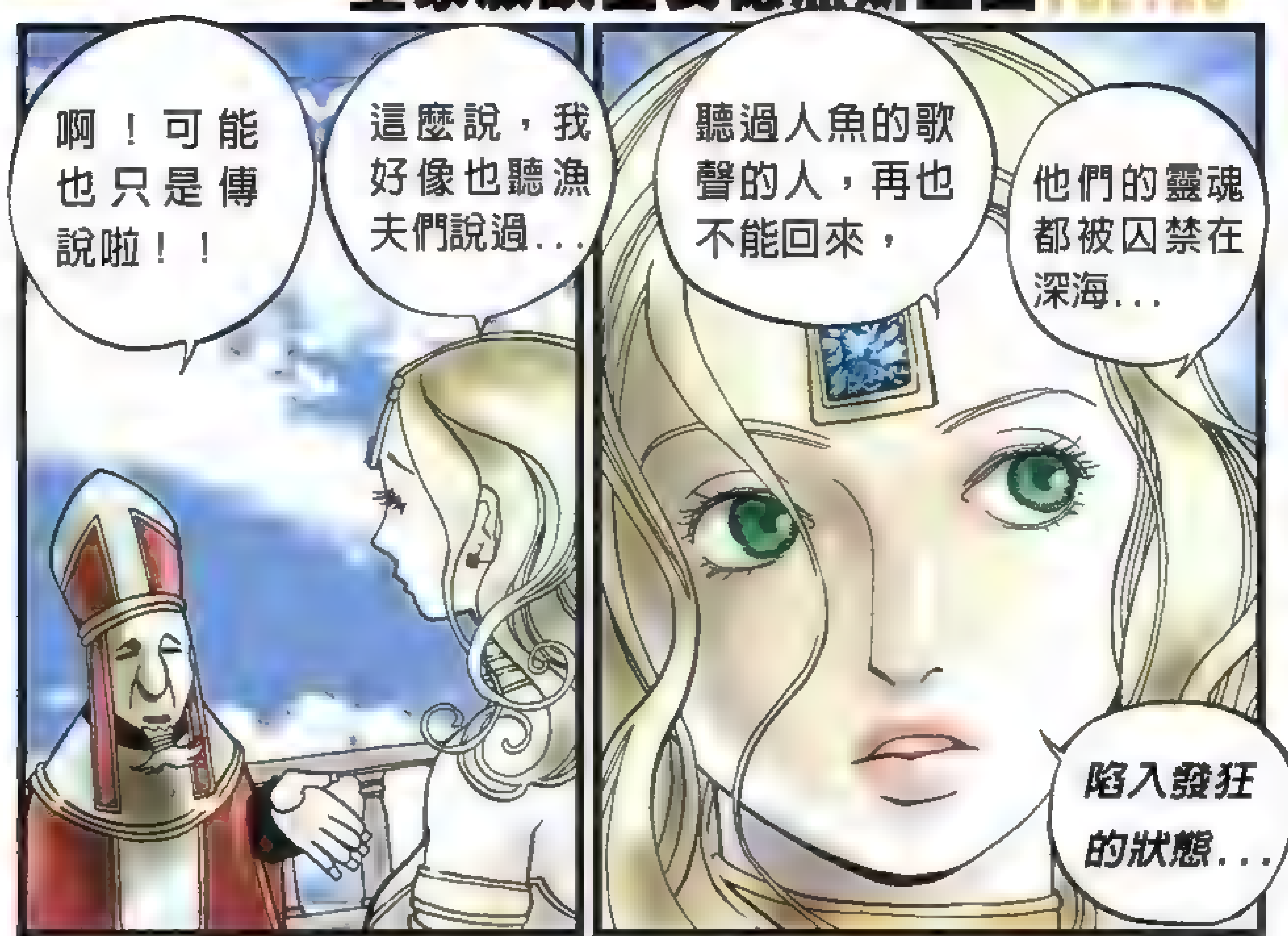


安德烈斯王國

前情提要



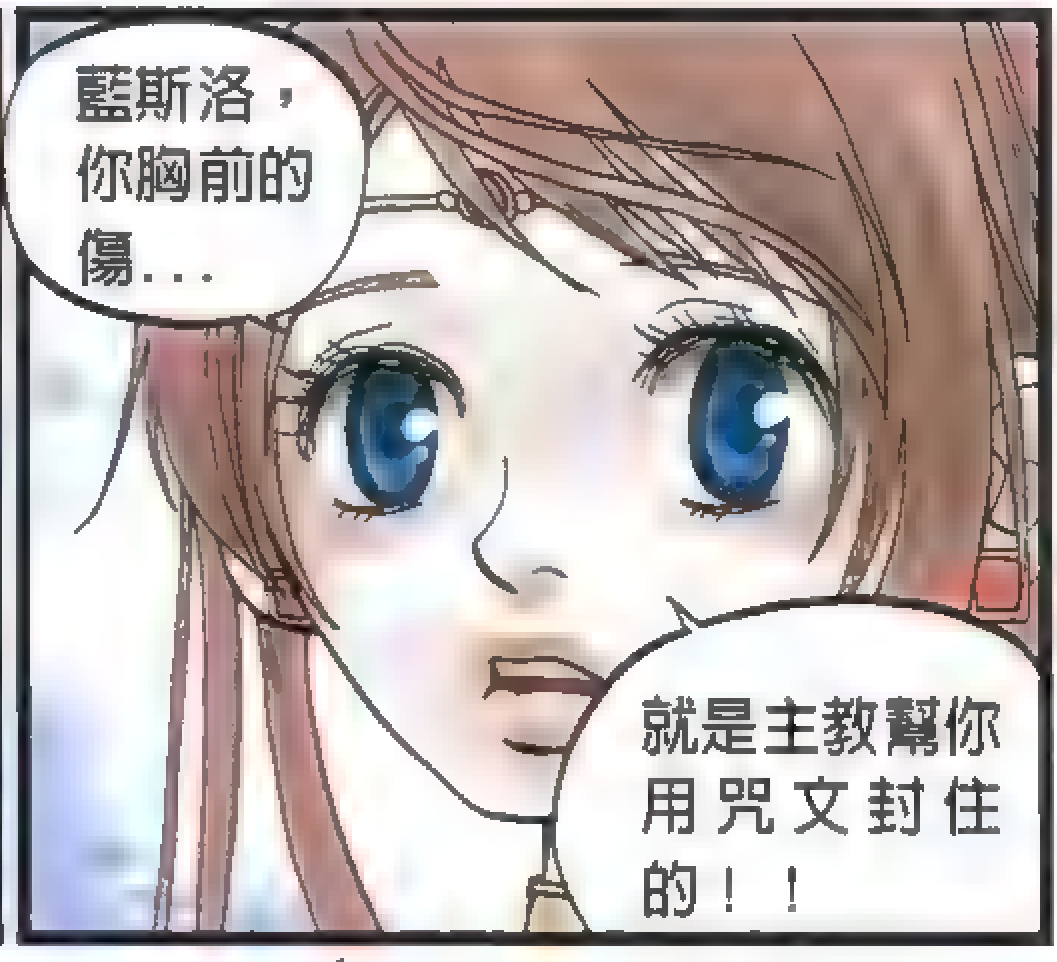
西卡隆王國的慘狀，相信一定嚇到不少國民吧！這又是魔王在作祟嗎？而蕾蕾一行人，正快樂的從安德烈斯出發，準備尋找魔王，他們的第一站會遇到什麼事呢？請繼續觀賞下去吧！


這麼說，我好像也聽漁夫們說過...
啊！可能也只是傳說啦！！
聽過人魚的歌聲的人，再也不能回來，
他們的靈魂都被囚禁在深海...
陷入發狂的狀態...

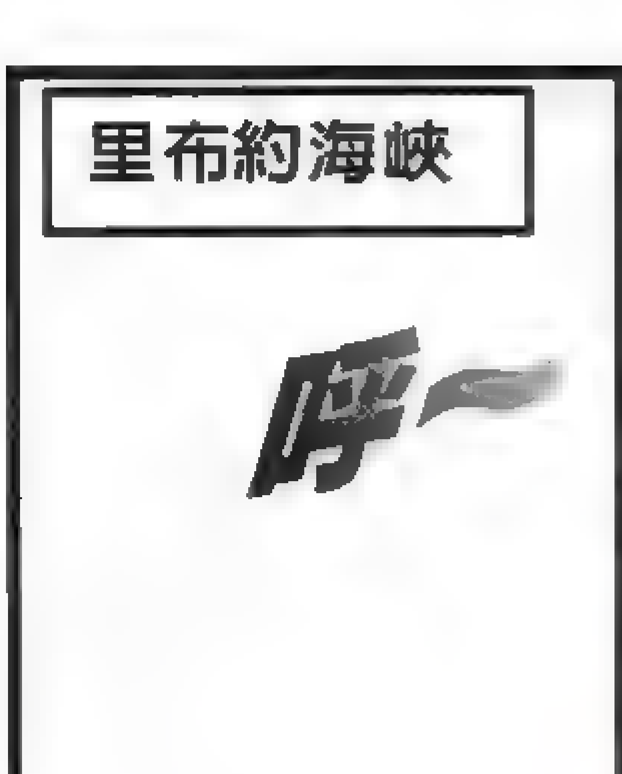
那只要不去聽人魚唱歌就好啦！！
噢！藍斯洛，那真是個跨時代的好主意呢！
哈哈哈
但是，
要怎麼才聽不到呢？
嘎？！

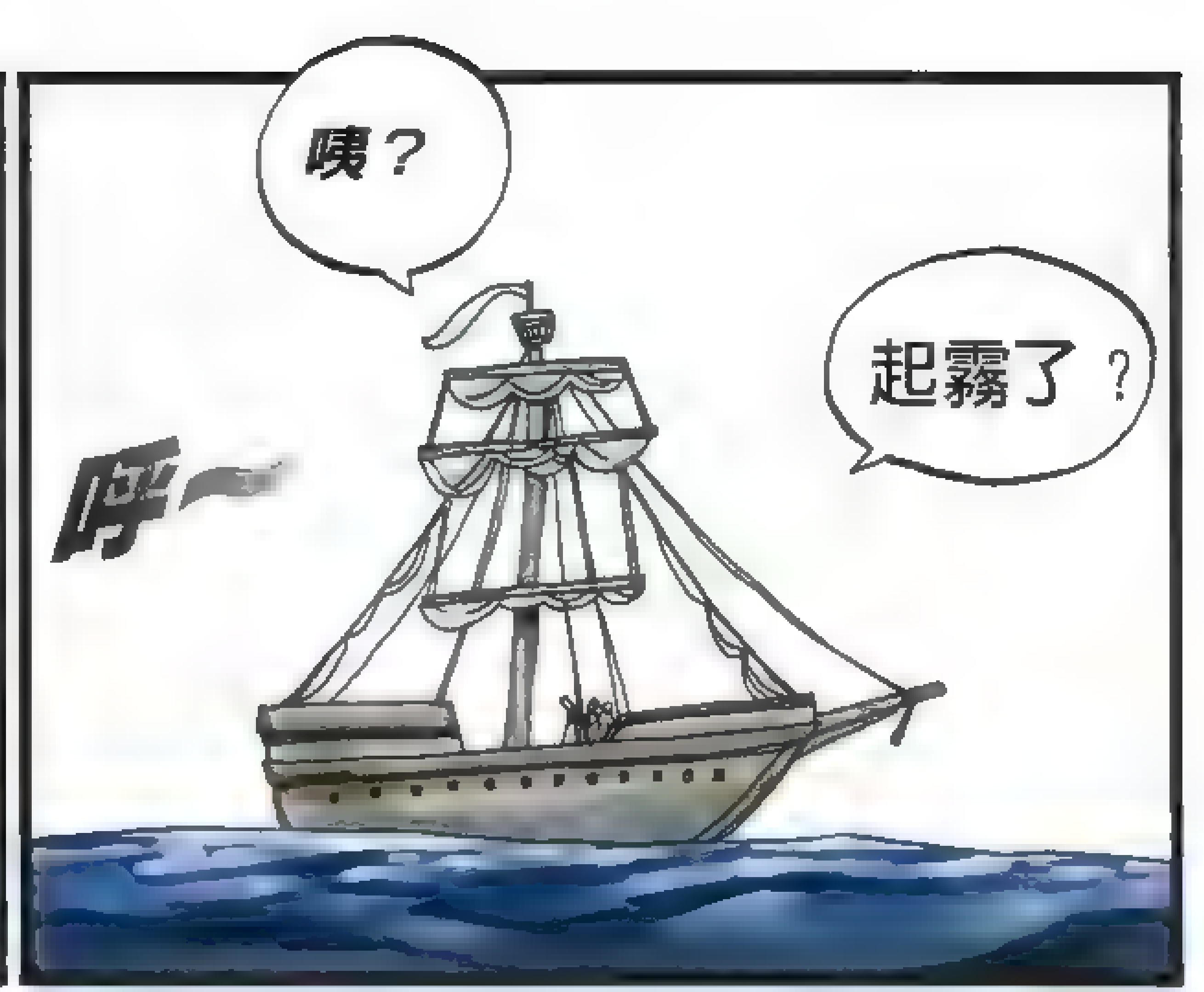

哼！
踐屁啊！！
之前魔王來的時候你也打不贏~
要不是有我在呀~哼！
你說什麼？！

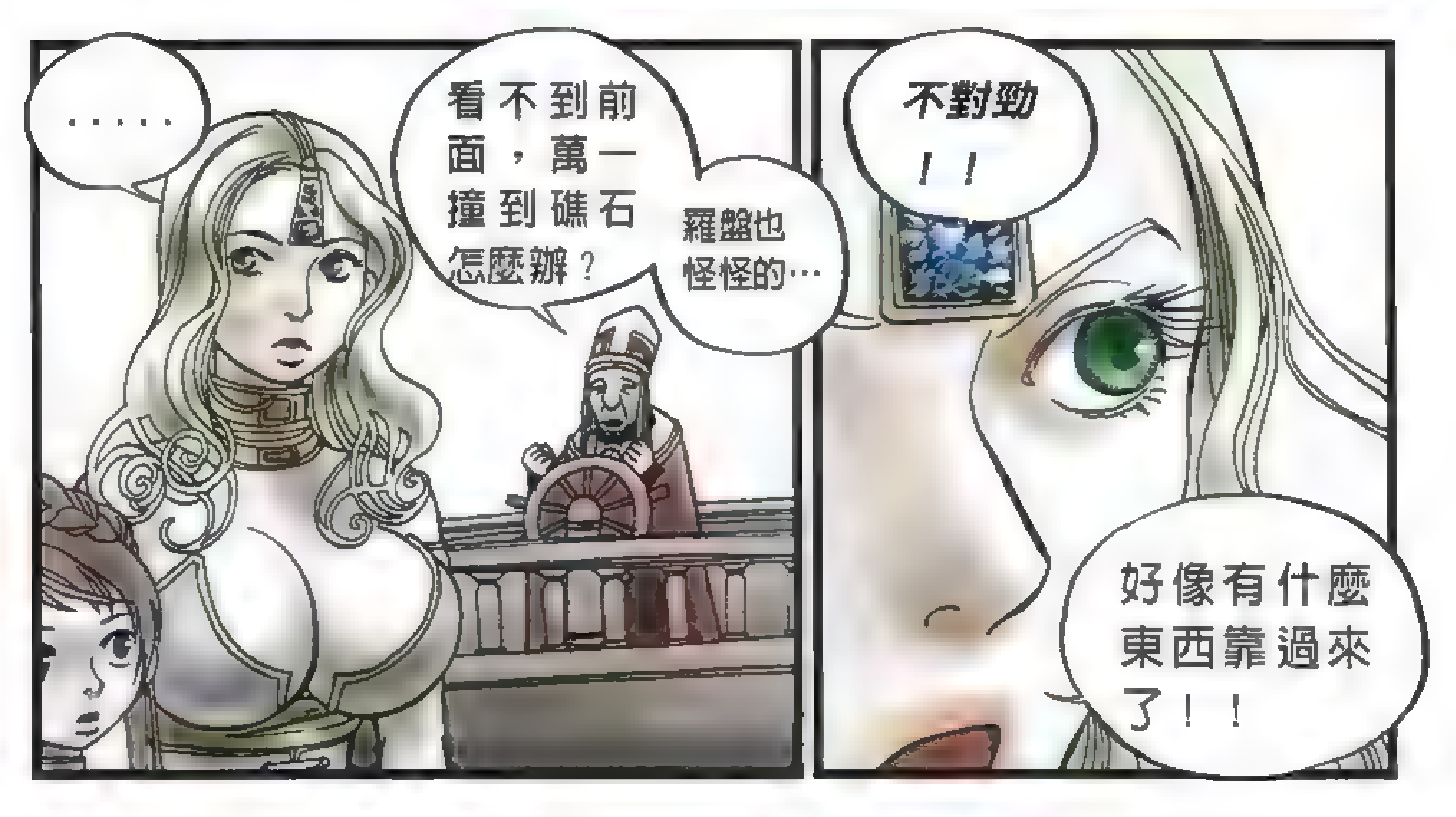

死老頭！
沒屁用！
我殺了你！
你們別鬧了！！


藍斯洛，你胸前的傷...
就是主教幫你用咒文封住的！！

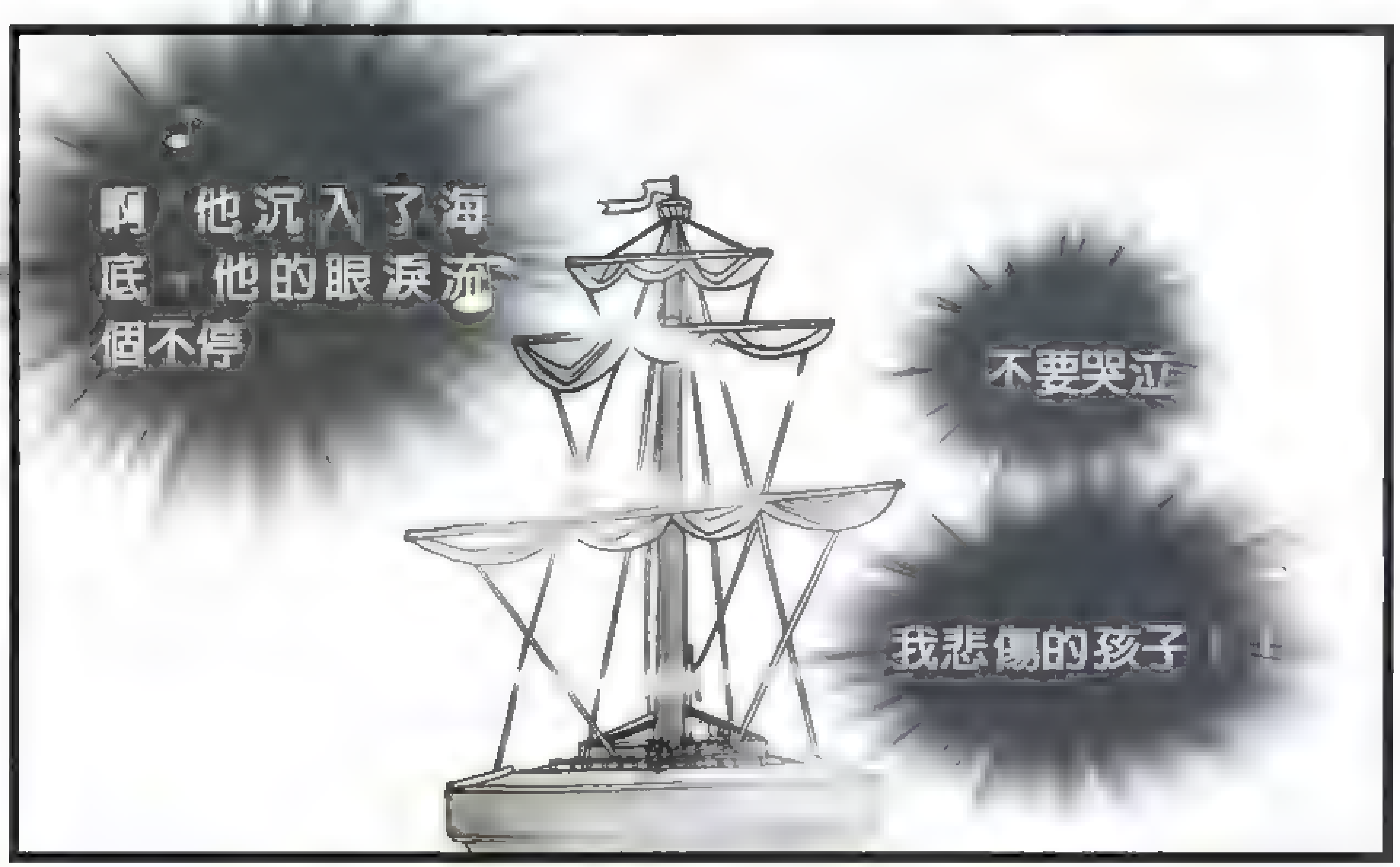

嗚？！
難道你的騎士精神就是對救命恩人無禮嗎？
又...
又不是我拜託他救我的...
風向變了，把帆收起來吧！
好！


里布約海峽
呼～


咦？
起霧了？
呼～


……
看不到前面，萬一撞到礁石怎麼辦？
羅盤也怪怪的…
不對勁！！
好像有什麼東西靠過來了！！

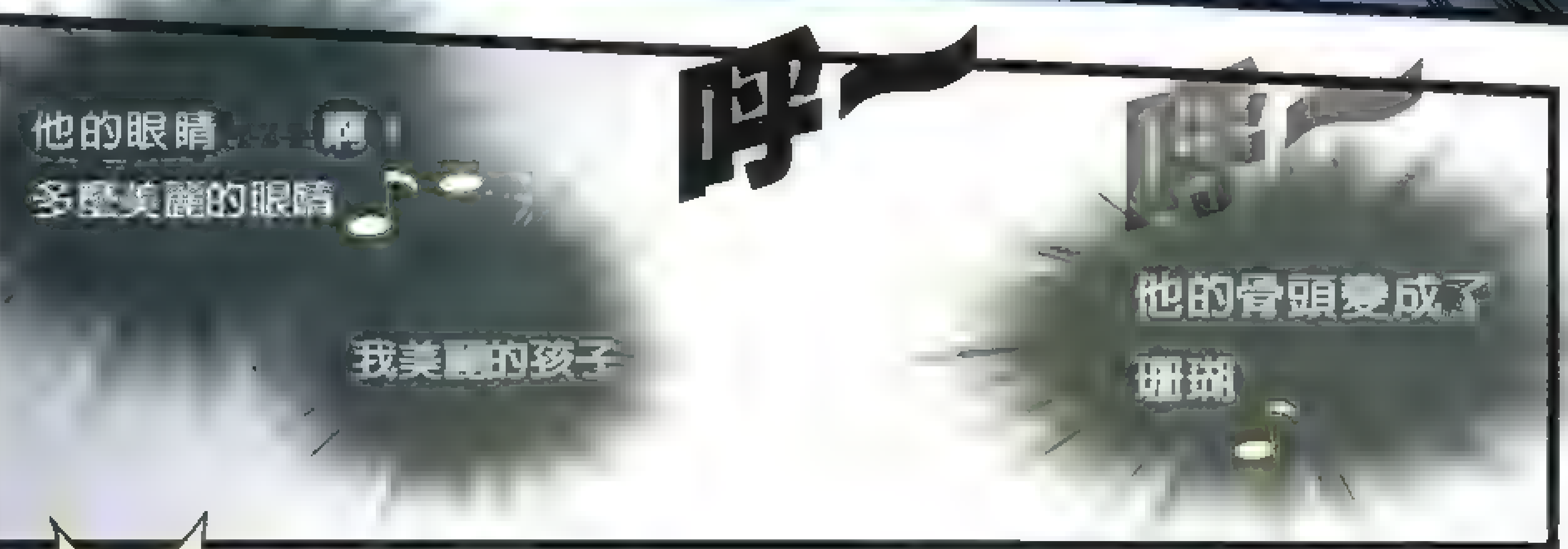



不要聽！！
快把耳朵塞
起來！！
是！！

啊，他沉入了海
底，他的眼淚流
個不停
不要哭泣
我悲傷的孩子！！

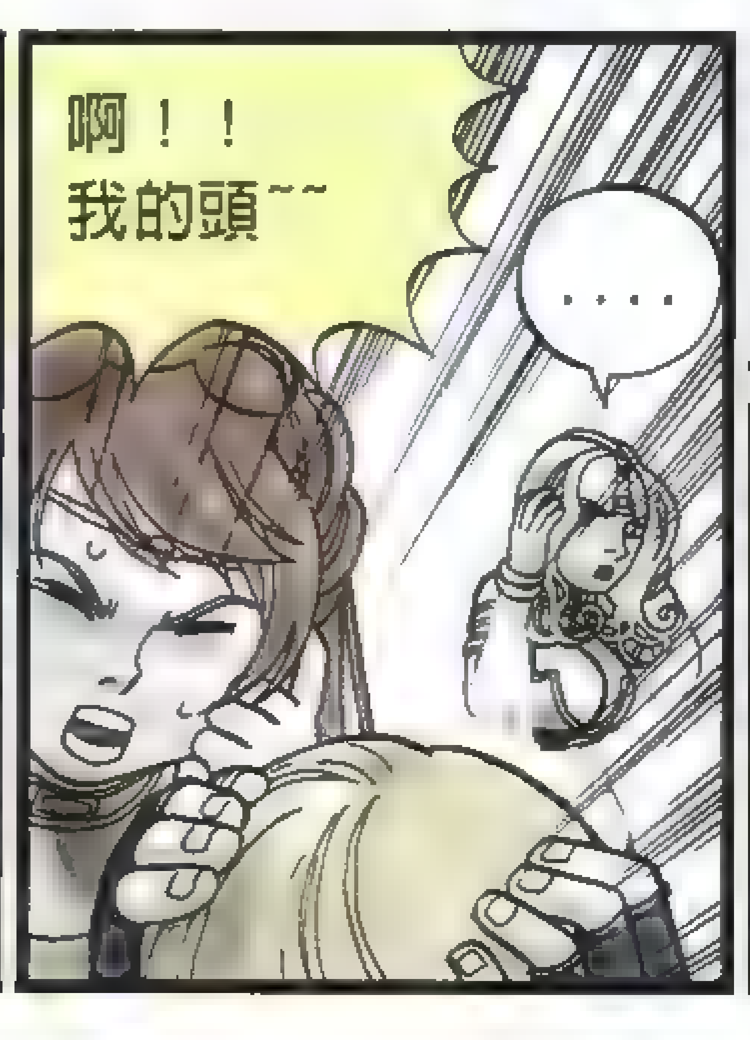
怎麼回事？！
摀住了耳朵還
是聽得到？！

這不是單純
的歌聲！！
錚！！
是魔法！！

魔法防禦！！


他的眼睛……啊！
多麼美麗的眼睛
呼——
呼——
我美麗的孩子
他的骨頭變成了
珊瑚

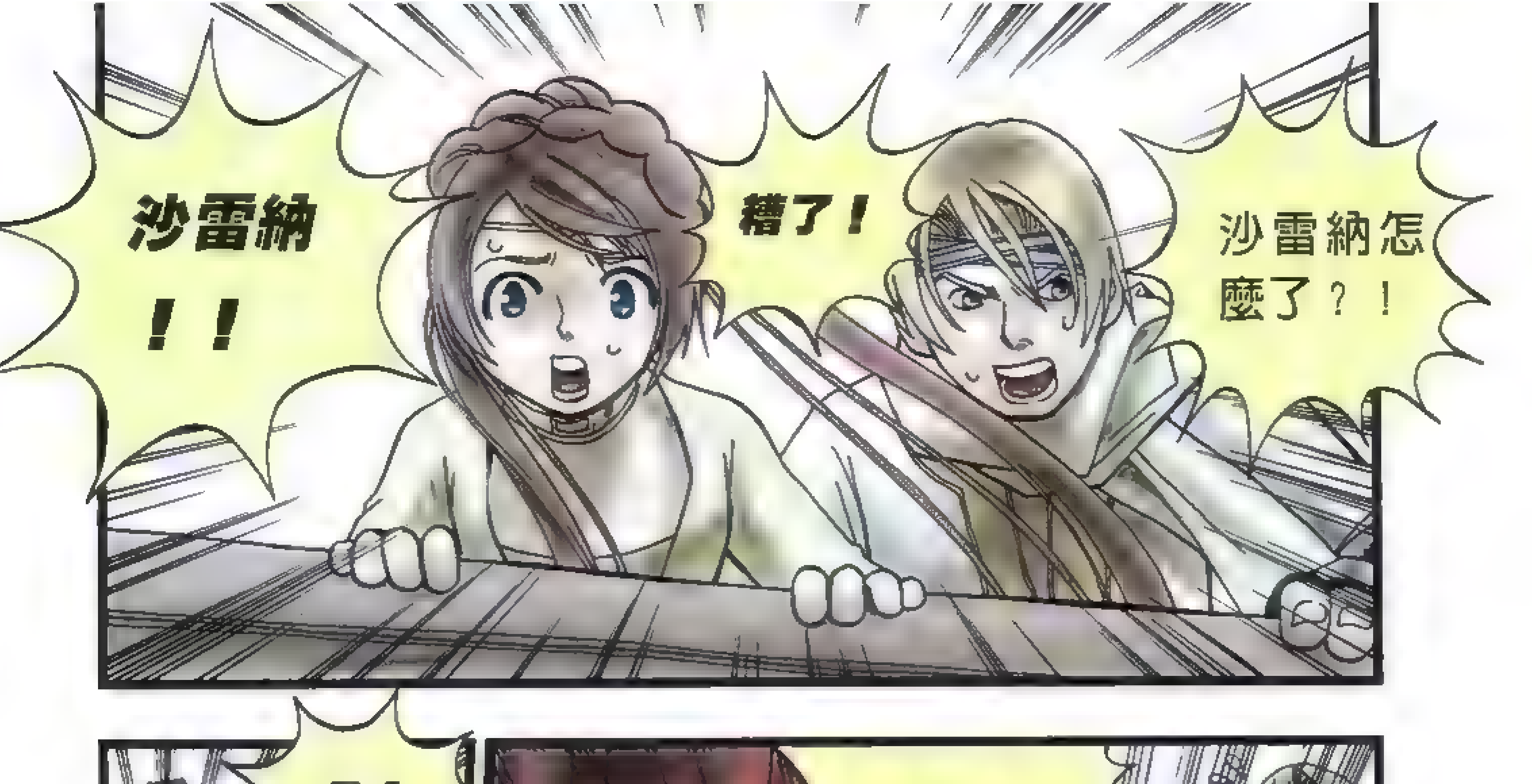

糟了！！
還是聽得
到！！
魔法防禦
沒用嗎？！

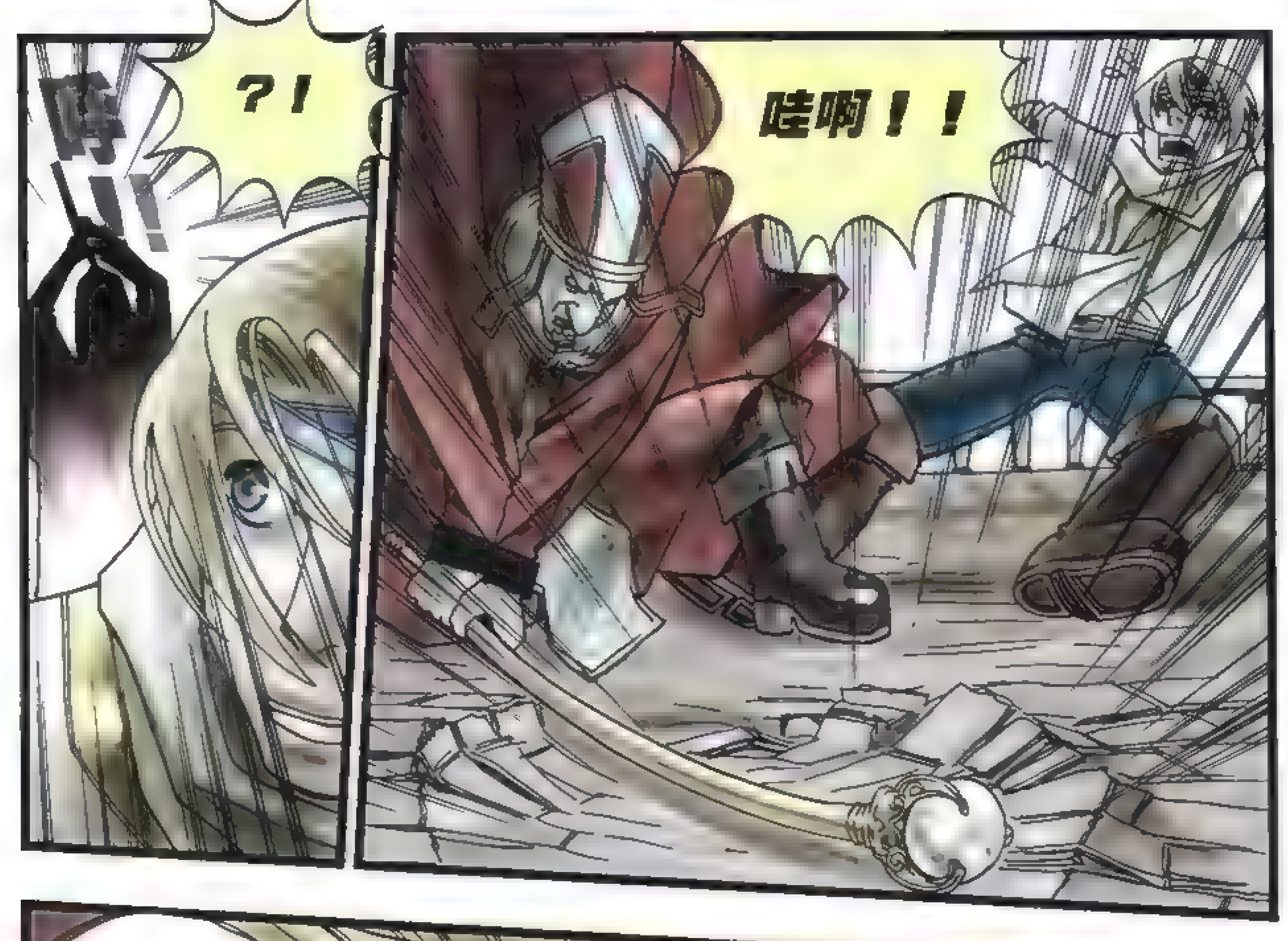

啊！！
我的頭~~
....


看來，只有
一個辦法
了....


沙雷納?!
唯一的辦法，
就是直接消滅「人魚」！！




沙雷納!!
糟了!
沙雷納怎麼了?!

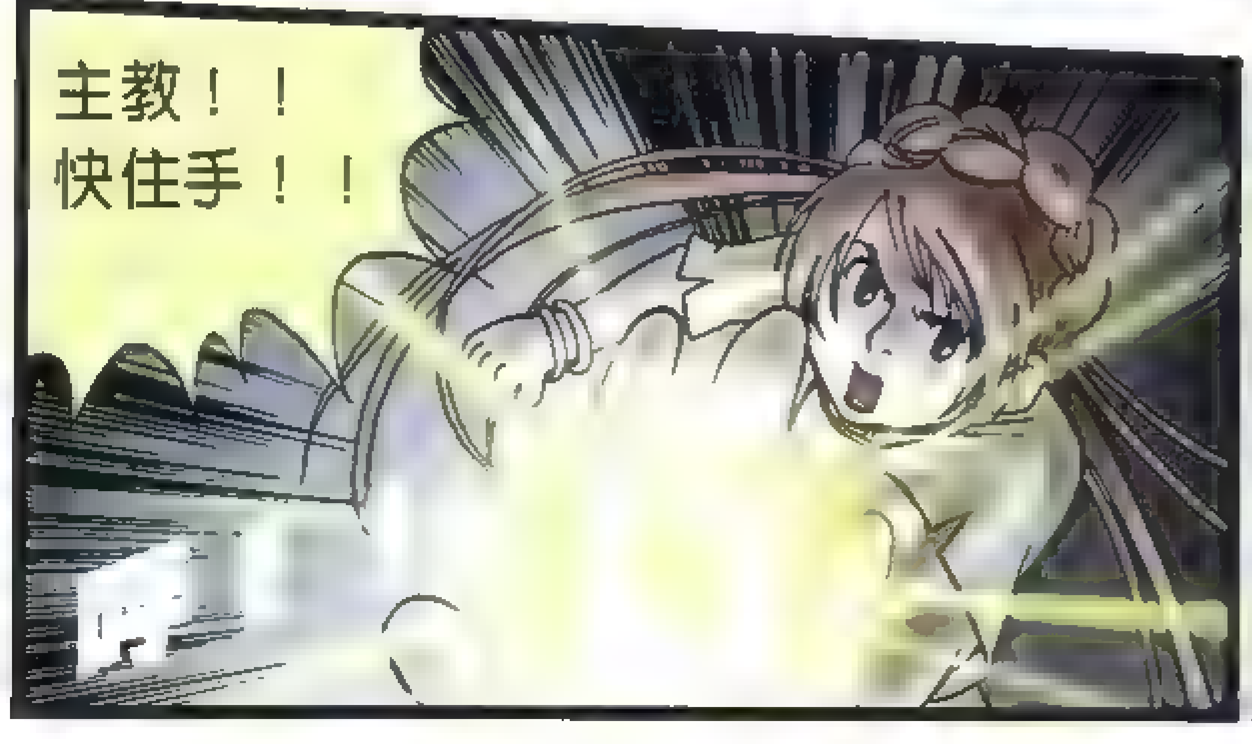

?!
哇啊!!


殺....
通通殺光!!

哇！！
老頭子！
瘋了！！

降雷
！！

啊！！
那個是.....





啪嚓！！
啪嚓！！
船快塌了啦！！
快住手啊！！
啪嚓！！
……
美麗的美麗的孩子啊
你的頭髮變成了海草

哇啊啊！！

?!

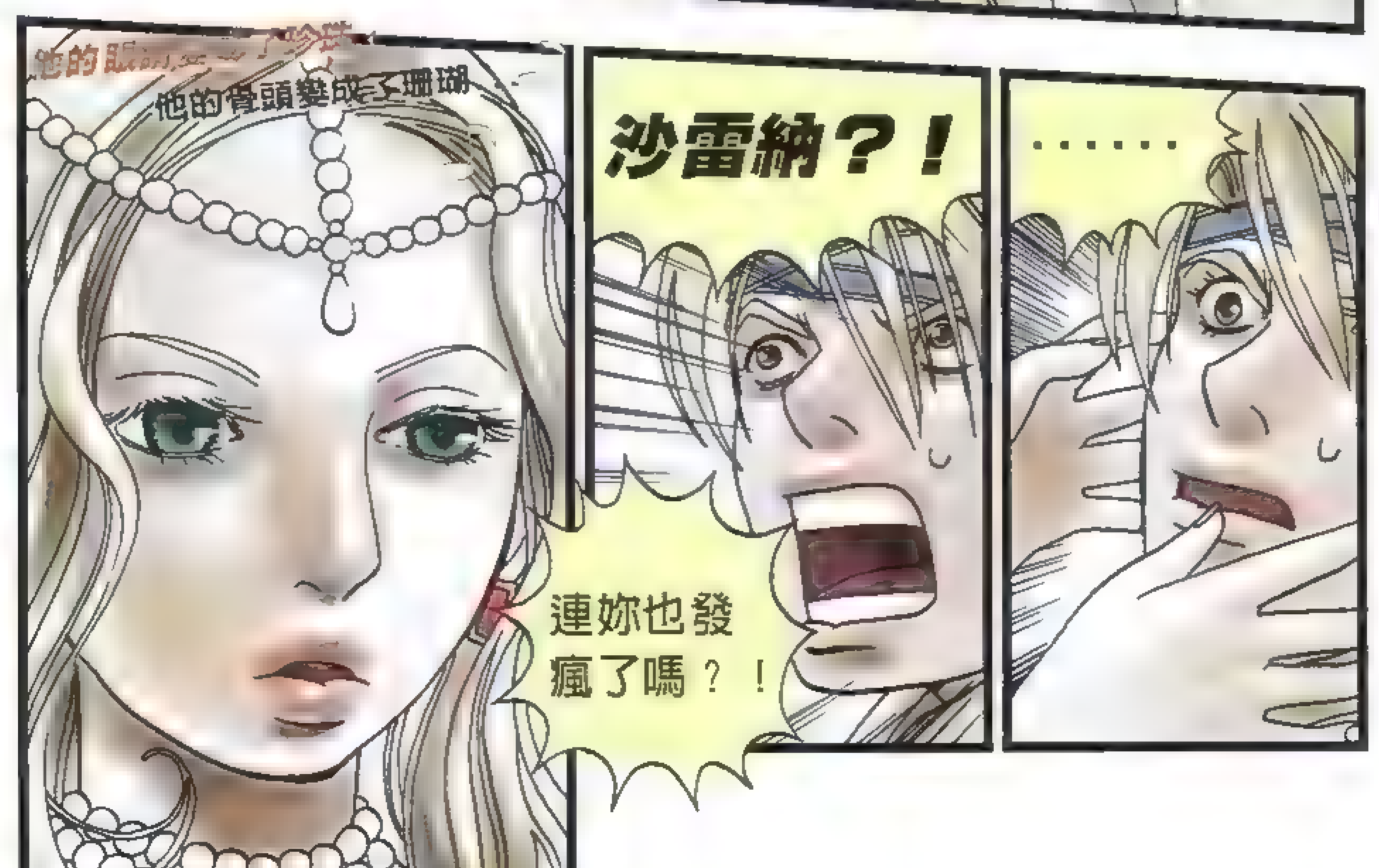
蕾蕾公主？！

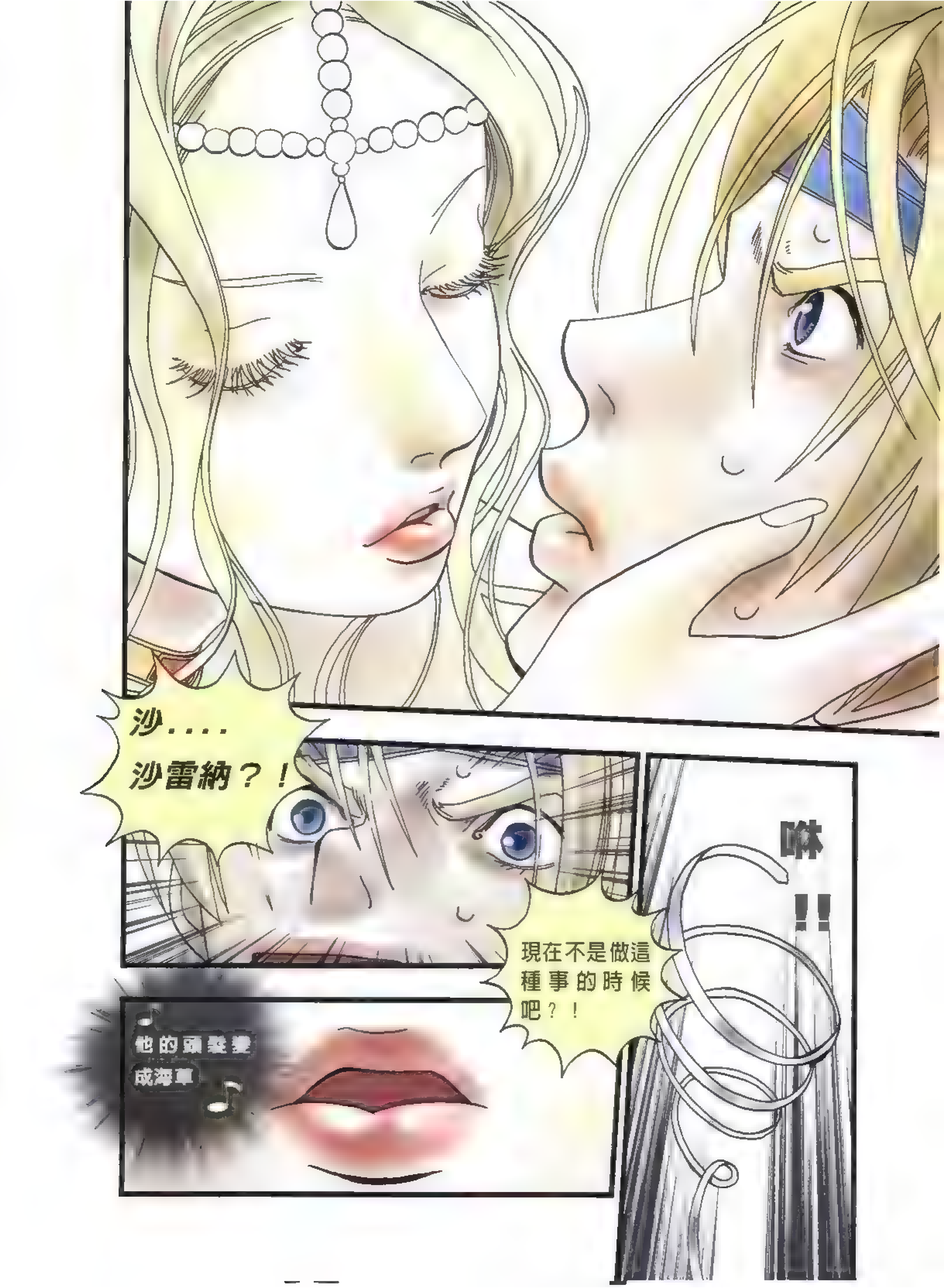
抓

哇！！



!!


他的骨頭變成了珊瑚
沙雷納？！
連妳也發瘋了嗎？！
……


沙....
沙雷納？！
咻!!
現在不是做這種事的時候吧？！
他的頭髮變成海草

抓到大魚了！！

咻

咻

妳這個妖怪！！

去死吧！！

嘶!!

!!

.....
小心！！她還沒死！！
我在水裡砍過她好幾次，她是不死之身...
他沉了海底，他的眼淚流個不停，
不要哭泣
我可憐的孩子啊


糟了！！蕾蕾公主和主教失去神智，沙雷納和藍斯洛要
如何應付？下一期，新年波霸大對決即將登場！！

真·倚天屠龍記

The heaven sword and the dragon sabre

金庸原著改編



趙敏

【經脈圖轉初體驗】活動

當初發下豪語，率領八臂劍神、火工頭陀傳人、玄冥二老等武林高手進攻武當山，準備把整個武當山消除的乾乾淨淨！沒想到，兀那老道張三丰竟將經脈窮融全通，創出圓融無敵的太極拳與太極劍，並讓張無忌那小子用太極拳把我們打的落花流水！難道，經脈融合的威力真有那麼的……

小女子有一個不是很了解的問題想問問各位，經脈完全暢通，到底是哪二脈啊？

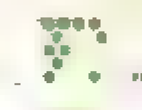
1. 哼、哈二脈
2. 氣、血二脈
3. 任、督二脈
4. 快、慢二脈

活動辦法：
請將正確答案，個人基本資料（姓名、身分證字號、地址、電話），正確填寫，寄回「高雄市806前鎮區擴建路1-16號13樓「倚天屠龍小組收」」，就有機會獲得大獎喔！

活動贈品：
[illegible]

活動日期： 即日起至93年1月20日止
（郵戳為憑，得獎名單請密切注意官網www.soft-world.com.tw）

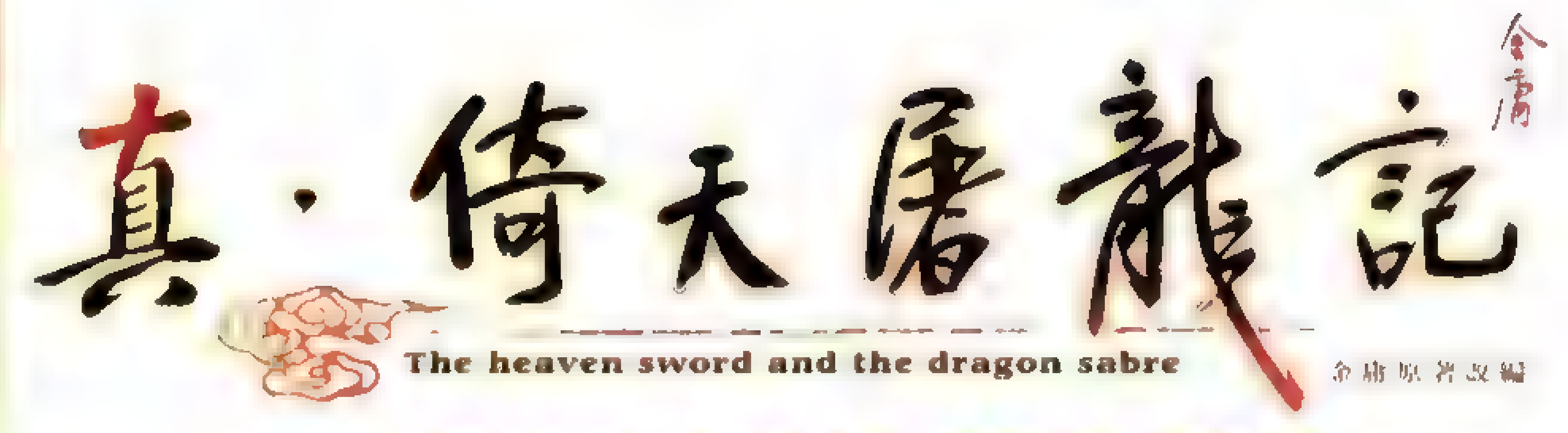
[illegible]



智冠科技股份有限公司

插畫家 連珍

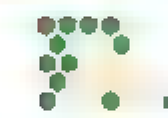

兒女情、江湖意，盡化刀劍捲風雲！
小昭

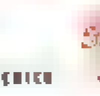


倚天寒光閃、屠龍破八荒，闖蕩江湖 戰意昂揚！

● 創世絕學經驗升級系統大翻新
● 多樣自由化人物屬性培養設定
● 創新武俠世界風味的絕妙江湖
● 驚人多元的武林神兵刀光劍影
● 百試不厭挑戰自我的超級任務











速戰不死 創造永遠神話

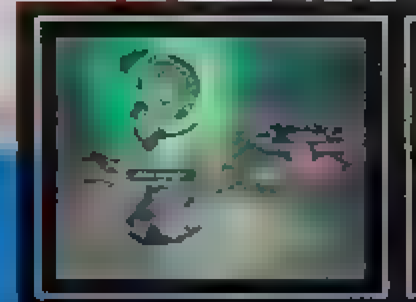
公會決戰 開放在即
儲備戰力大開殺戮
沒有苦難 就沒有勝利！
唯有戰鬥 才能成就自由！

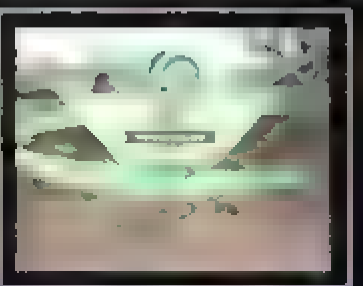
精裝上市!!

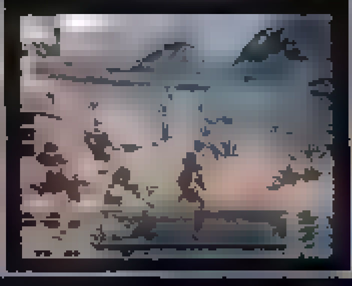


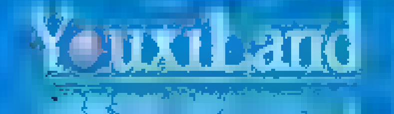
神話節目開播囉!!

每週日下午五點
「神話」與你相約在緯來綜合台!













【太極宗師大考驗】活動

當年告別義父，從北海荒島回到中土，卻不幸被奸人逼死爹娘，而我也身中寒冥掌之毒。幾經波折、陰錯陽差之下，竟讓我習得九陽神功祛除寒毒、打通經脈、內力劇增，本以為武功境地已臻深厚，卻不知太師父自創之太極拳「圓轉不斷」四字精義又更為奧妙，真可謂為武學巔峰啊！

在此，在下有一個小小的問題想考考各位，我太師父（創造太極拳的一代大宗師）的名諱是什麼呢？

❶ 楊過　　❷ 張三丰

❸ 段譽　　❹ 一燈大師

活動辦法：
請將正確答案，個人基本資料（姓名、身分證字號、地址、電話）正確填寫，寄回『高雄市806前鎮區擴建路1-16號13樓「倚天屠龍小組收」』，就有機會獲得大獎哦！

活動贈品：
金庸小說【倚天屠龍記、神鵰俠侶、射鵰英雄傳<改編本>】一套及遊戲一套，共5名。

活動日期： 即日起至93年1月20日止
（郵戳為憑，得獎名單請密切注意官網www soft-world com tw）

智冠科技股份有限公司

插畫家/ 達珍



新・御神樂少女探偵團

天哪，這部作品真的好難，難到讓本詩人滿腔期待的熱情，在遊戲十分鐘後就被澆熄了。像這樣逆移植的作品還當真少見，大家不妨再來猜猜看，elf下次相中的遊樂器作品又會是哪一部呢？

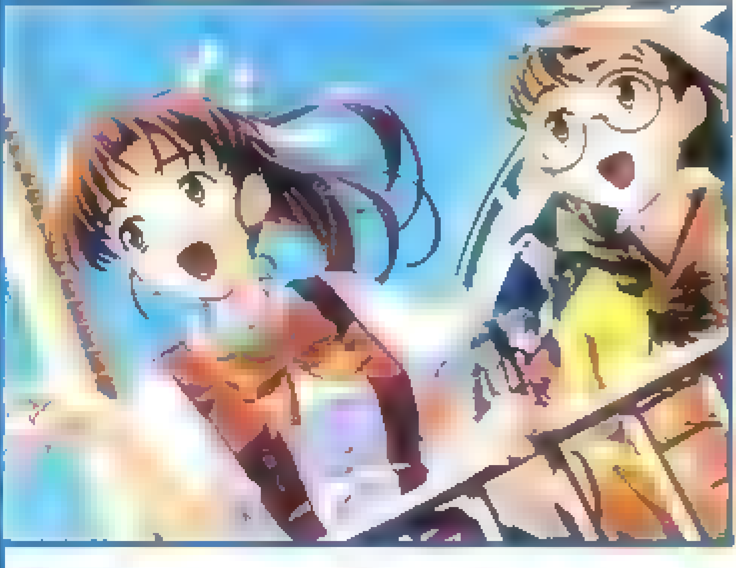
elf	●作業系統 J Win98 Me 2000
	●價格 ￥8800 ●區別 18禁

http://www.elf-game.co.jp/

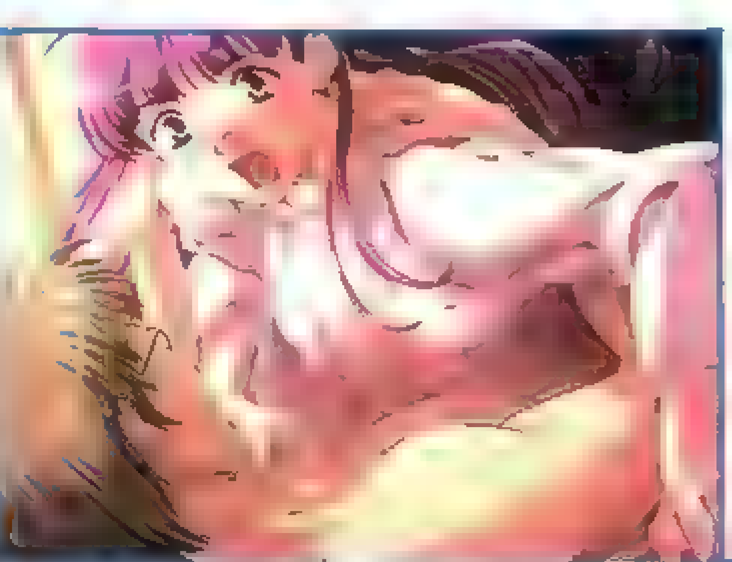
御神樂探偵事務所三活寶再登場

故事舞台在大正時代的東京，有位遠近馳名的名偵探御神樂時人，在兩年前最後的一次任務中，時人失去了最愛的人美和，這個痛楚的傷痕導致他就此失蹤，至今仍音訊全無。御神樂探偵事務所的三位助手--鹿瀨巴、久御山滋乃、檜垣千鶴等三人這兩年來為了尋覓時人可說踏破了鐵鞋，但卻始終毫無所獲。但就在某一天，滋乃突然收到身在中國大連民政署工作的兄長所來的一封信，說在中國大連出現了一位跟時人極為相似的人物。聽到這個消息的三人喜出望外，決定搭船經由水路前往中國大連去一探究竟。





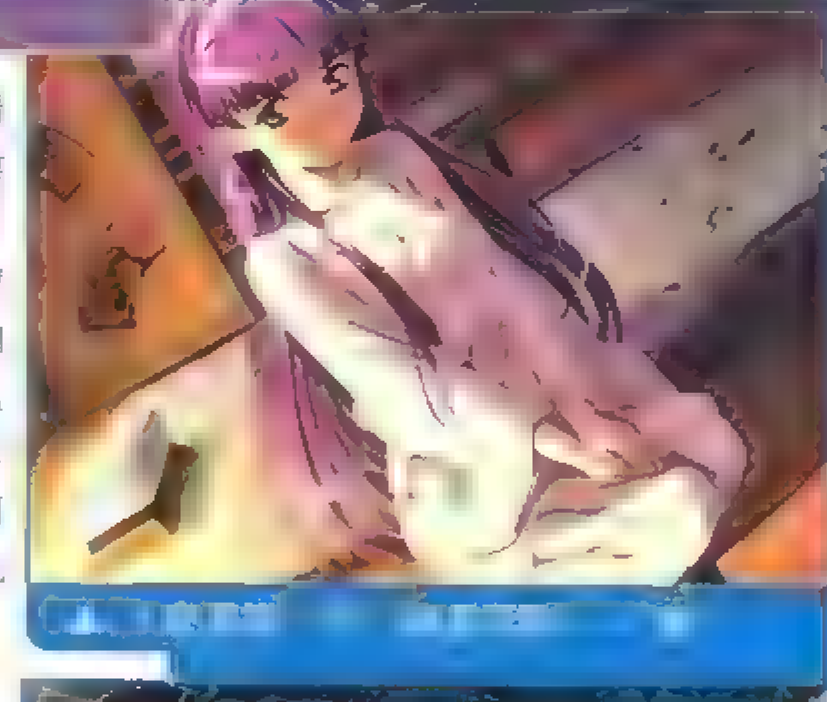
抵達大連的三人，一路打探關於時人的消息，其中一則消息指出最後一次目擊時人，是在英國人所屬的遼阪町教會裡，但當三人馬不停蹄趕往教會後，非但沒瞧見時人的蹤影，反而遭遇上了離奇的殺人事件—神父田中被殺害、雙手還被砍斷，而根據調查結果，雙手是在他生前就被砍斷的。到底時人的出現與這次的事件有何關係？而這一連串事件背後的主謀者又是誰呢……？



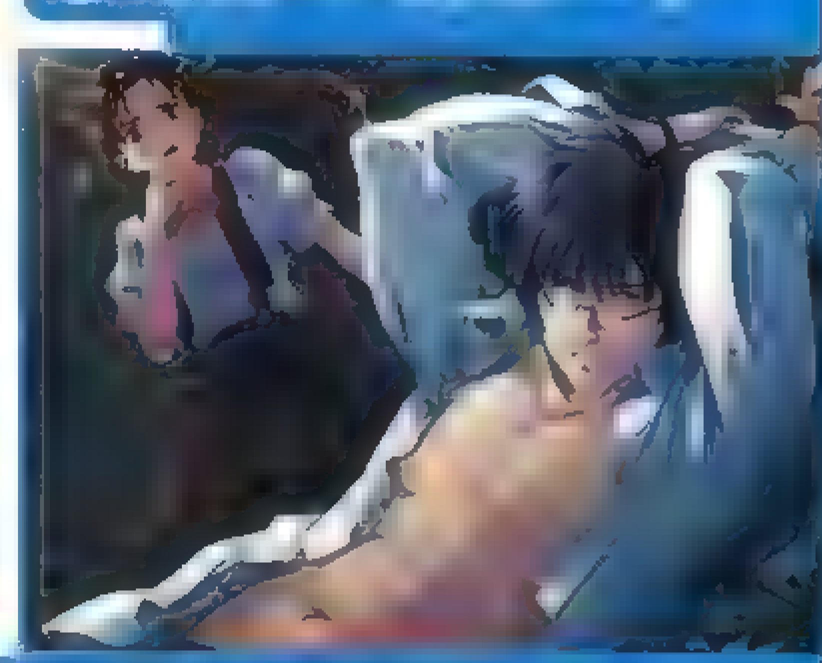


過去二作同時移植收錄

這部由elf所精心企劃推出的《新・御神樂少女探偵團》，其前身便是曾在PlayStation家用遊戲平台上所推出過的《御神樂少女探偵團》與《續・御神樂少女探偵團》等兩作，這兩部作品每部各有五話，分別是「幽鬼郎、太白星、夢男、甦醒的夢男、獵奇同盟」與「續・獵奇同盟、海市蜃樓的一族、暗闇的觸覺、活體人形、再會」等全部十話。這十話都是用來描述當年御神樂時人與 位助手的活躍事蹟，只不過在PlayStation上的這兩部作品早已絕版多時，如今也根本不再可能入手，所以這次elf也十分的闊氣大方，採用大容量的DVD-ROM為單 媒介，將這兩部作品逆向移植到PC後一併收錄，所以這部作品以單一售價來看是十分超值的，因為一片光碟中等於同時收錄了 部作品，可以溫故也可以知新，確實教人大呼過癮。不過大家要先知道的一點是，本作雖然是十八禁作品，但前二作可是原原本本的忠實移植，因此自然不可能有暗爽人之舉，你可別因此而去找廠商告喔！







踏襲原作的獨特推理系統

集美觀・便捷・實用於一身的介面設計

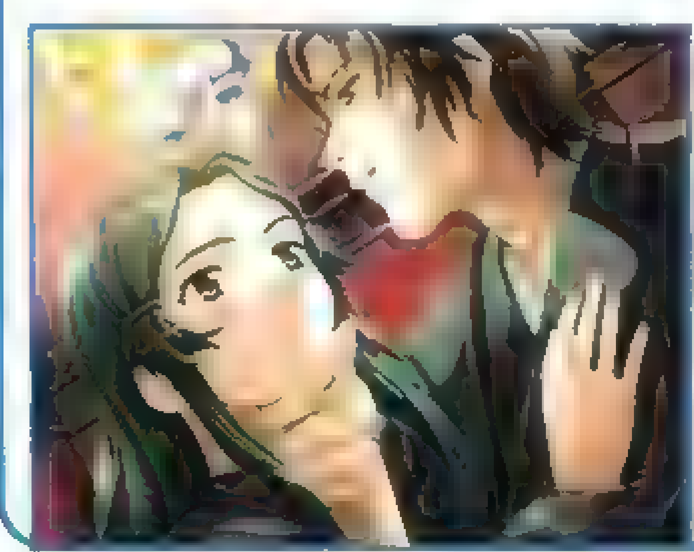
因為這部作品完全注重推理，所以對於不諳日語的人來說，難度確實顯得相當偏高，免不了就是在GameOver的噩夢裡打轉。針對此點本作也設計出了一個每章之後的評分標準，來衡量每個玩家的推理手腕，最佳等級為S級（這好像在玩《Biohazard》），當然同理若全都拿下S，過關後就會有隱藏要素出現喔！

至於與前作比較大的差異點，除了原畫部份數目不提，其他大概就只有在使用者介面上了吧，elf確實不愧為elf，讓人驚艷於竟然能將介面修整成如此的美觀與便利兼顧，移動之間採用地圖點選的方式，既便利又一目瞭然；而舊作中只能在章節結束後進行存檔，到了本作也徹底將這問題改良，讓時間不夠的人也能安心地進行遊戲。

除此之外，在本系列家用版登場的名物──在故事之間插入的中場布幕，新作中依然被忠實的保留下來，除了讓玩家有一氣呵成的遊戲性之外，更有原汁原味的懷舊感覺。











徹底發揮系列以來最高聲光表現

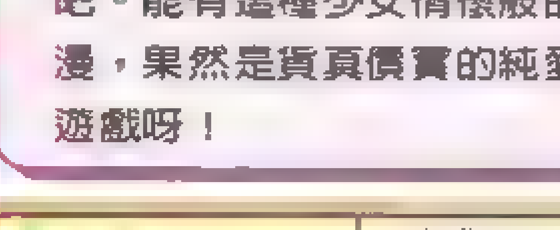
新 御神樂少女探偵團

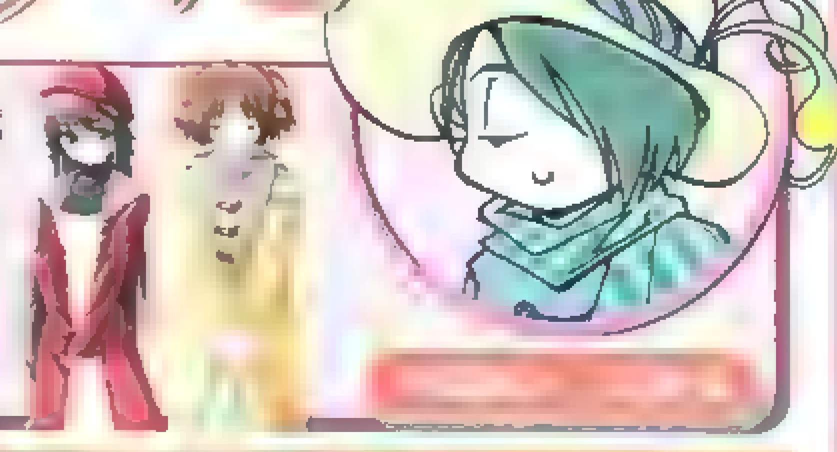


ゆきうた



若本地能有一棵這種樹，我想大家都去抱著它求明牌了吧。能有這種少女情懷般的浪漫，果然是貨真價實的純愛型遊戲呀！





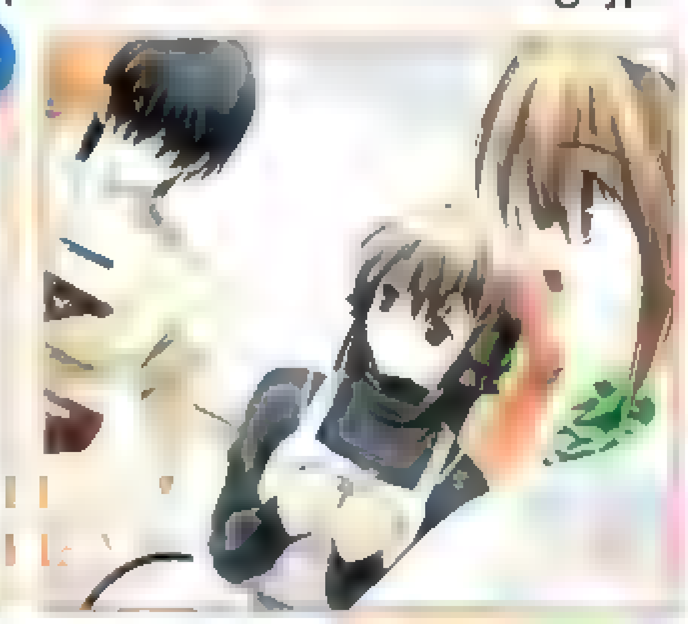
Survive
●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800　●區別：18禁

http://survive.frontwing.jp/

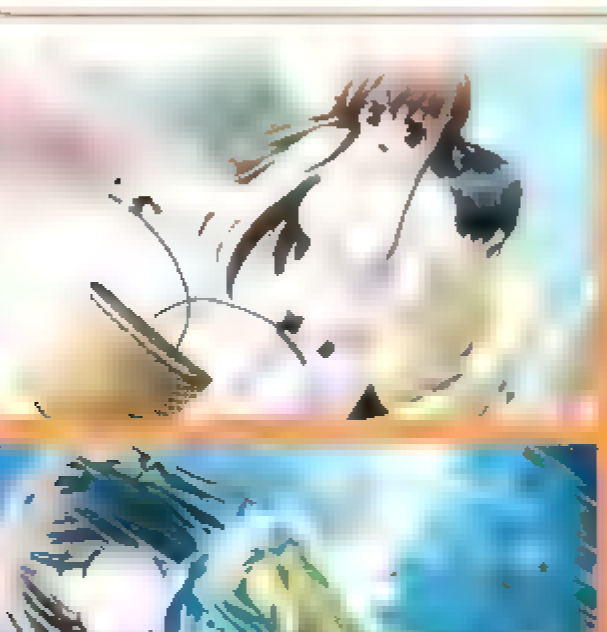
降雪季節裡的純愛故事

在某個小城鎮裡，有一則大家都知道的傳說。那就是在山坡上有一棵大樹，相傳這棵樹乃是世界樹的末裔，據聞能夠得知人心裡所想的願望。但如果想要實現願望，就必須得付出相對同等的代價……在這樣的傳說底下，展開了這個故事。

在飄雪的十二月某一天，故事主角長谷川秋臣的班上來了一位可愛的女轉學生藤見雪那，當她一出場立刻變成全校男學生的偶像，在秋臣的身邊形成了一陣騷動。如果傳說是真的，那麼此刻雪那出現在秋臣的身邊，代表的又是什麼意思呢？擁有煩惱與願望的少女們，是否能藉由這段傳說，傳達到對方的心裡呢？



老題材新表現

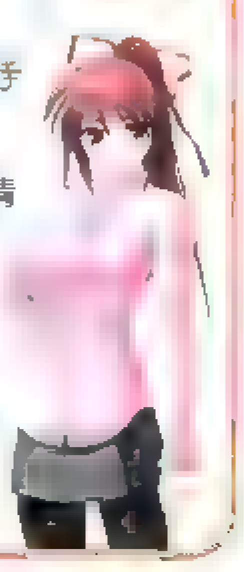


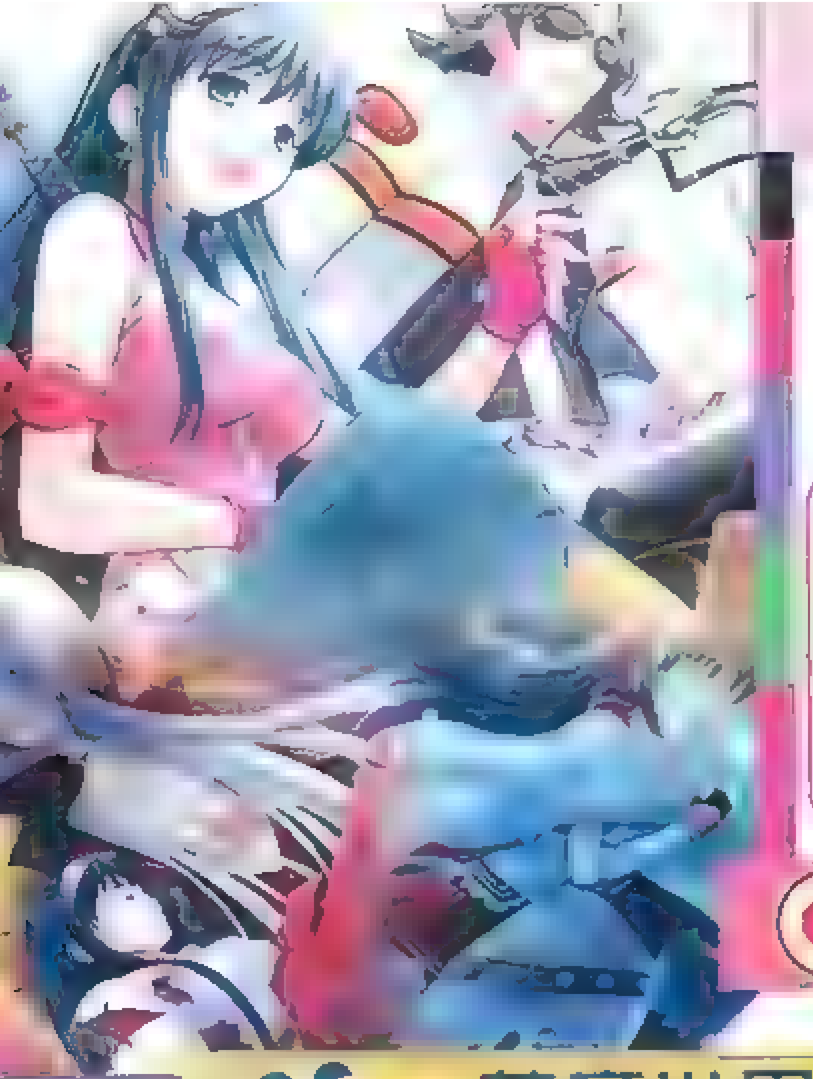
小品純愛新境地

本作的原畫擔當，乃是由近來在小說插畫上人氣急上昇中的實力派繪師フミオ先生出任，在他纖細的筆下，清楚可憐的少女模樣令人印象深刻，也讓玩家在抉擇時往往難以下手。這部作品的美術表現算的是相當的出色，光從CG品質來看，比之前兩作都要好得多了。本作劇本則是由負責過《魔女的茶會》的藤崎龍太先生、與《私立秋葉原學園》的ヤマグチノボル先生聯手執筆，大家且不妨瞧瞧，所謂的純愛極致能發揮到何種地步吧。

背景配樂雖僅支援PCM音源，但是卻在遊戲中提供了相當好的情境與氣氛效果，語音部分的表現也相當稱職，除了憑添遊戲進行時的情感之外，也讓角色個性更形鮮明。

整體而言，《ゆきうた》雖然沒有華麗的外表，卻有樸實的內在；雖然無法跳脫傳統的窠臼，但其在美術、編劇上的用心，卻是值得讓您用心去鑑賞與聆聽。





大番長

耶誕檔期果然是強打密集區，光是這部大番薯……啊，是大番長，就不知要犧牲多少無辜的睡眠時間囉。

不過……若是一樣的把戲再玩第三遍，俺可要瞧不起Alice囉～。

Alice Soft

●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8500　●區別：18禁

http://www.alicesoft.co.jp/



荒廢世界裡的真救世主

西元200X年，在日本列島的正中心開了一個大洞，通稱為「魔界孔」。伴隨著魔界孔的出現，發生了前所未有的天地異變，大地扭曲、海面分隔，同時在各地出現了謎般的漆黑水晶--「B Crystal」。而B原石所釋放出的神秘力量，陸續造成了特殊能力者的覺醒，這些人被稱為「特體生」，但特體生似乎只集中在年輕族群上現，年紀愈長這種能力似乎也會隨之消失。因為一般人視特體生為恐怖的對象，所以部份的特體生就集團暴徒化，讓日本陷入了暴力支配的黑暗時期，連外國皆遠與之隔離。在　年之後，為這段無秩序時代畫上休止符的是擁有著強大意志力與戰鬥力、創設了學生連合會的姬乃宮蟲火，他整合日本各地的勢力與規律了社會機能，儼然成為此時的領袖。然而就在學生連合會創設十年之後，姬乃宮蟲火遭到暗殺身亡，各地勢力的均衡在一夕之間瓦解，時代再度開始動亂之勢。此刻一位轉校生動真狼牙，來到被特體生鷹崎所支配、倚強凌弱的聚城學園大門，立誓要推翻鷹崎的腐化秩序……。











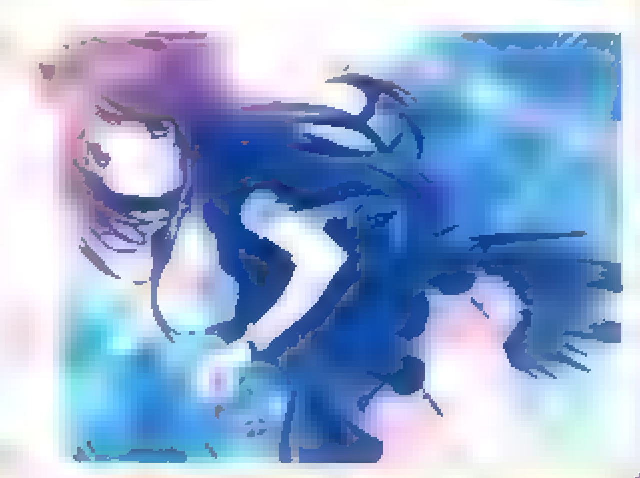
地域征服型再制霸

簡單卻又深奧的遊戲系統

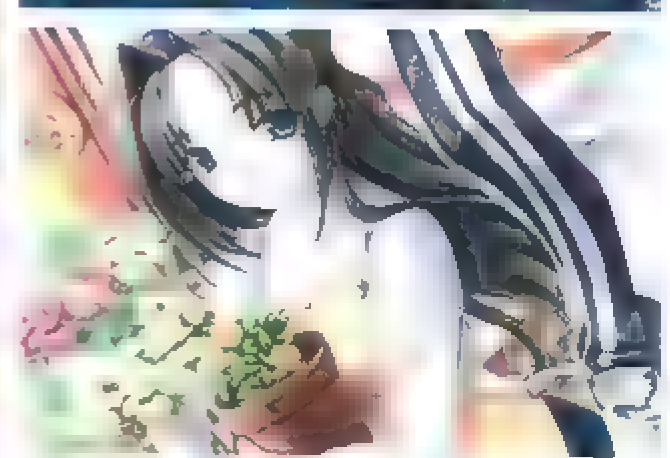
如果真要提到攻略，那依本詩人看來，一整本的軟世都未必寫得完，而在這樣有限的時間裡，個人對這樣內容龐大的一部作品，也只是略涉皮毛罷了。雖知這部作品基本系統與遊戲流程可說皆是改良自《大惡司》，但是實際整個玩下來之後，會覺得和前作《大惡司》相差很多，光是男主角的個性就差了十萬八千里（一個是超熱血的大好人，另一個則是表裡不一的大壞蛋），而在劇情上也比大惡司豐富了許多，主要角色的劇情變得多，而其他配角的劇情也變得有趣。

戰鬥比起前作要華麗了許多，但這次不能夠在我方回合的時候發動二次戰爭，所以像前作那種單一回合裡花大錢打快攻的情形，是不可能發生了。人才的獲得與養成仍是一門重大學問，也是最大的樂趣所在，除了在戰敗的對手中捕獲，也會不定時有人前來投誠。當然在組織急速膨脹之後，緊接而來便會是資金緊縮與短缺的問題，號稱策略白癡的本詩人或許真的不大適合玩這種遊戲，財政赤字加上被二國合攻…啊，果真是難呀！









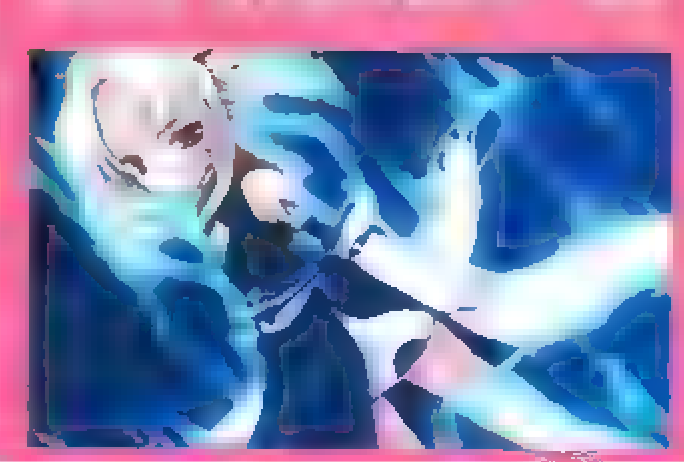




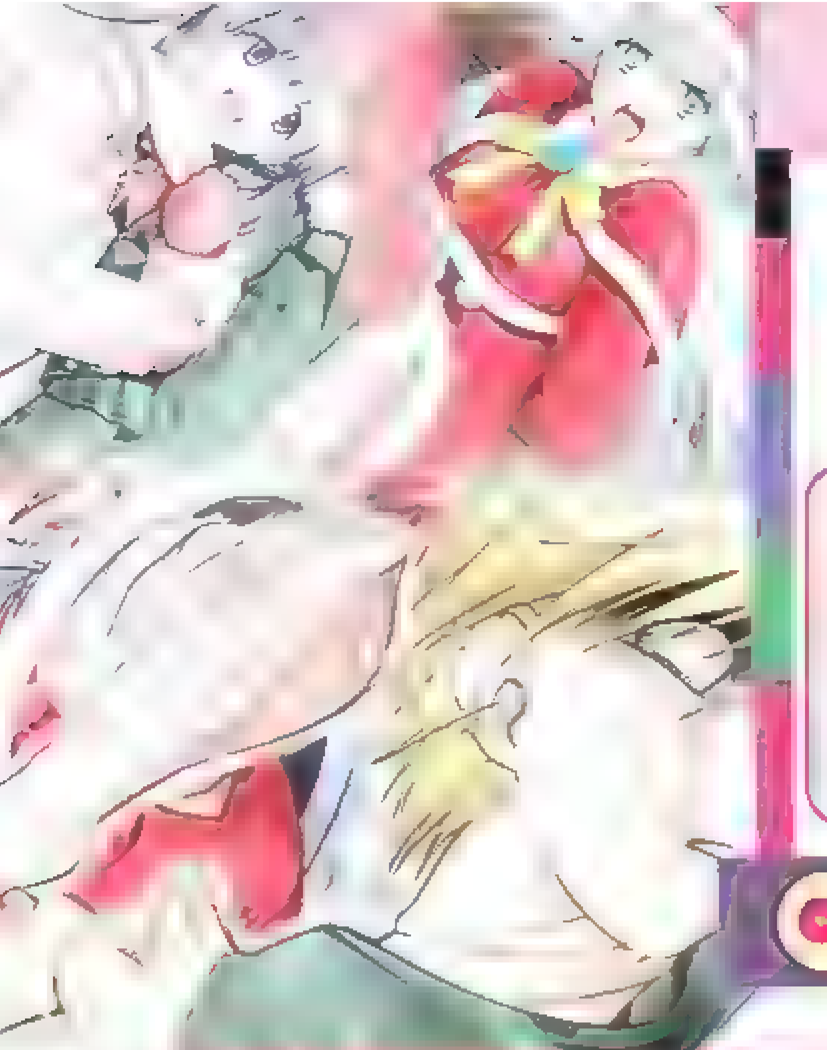
再開美少女遊戲新境地











クリスマス☆プレゼント



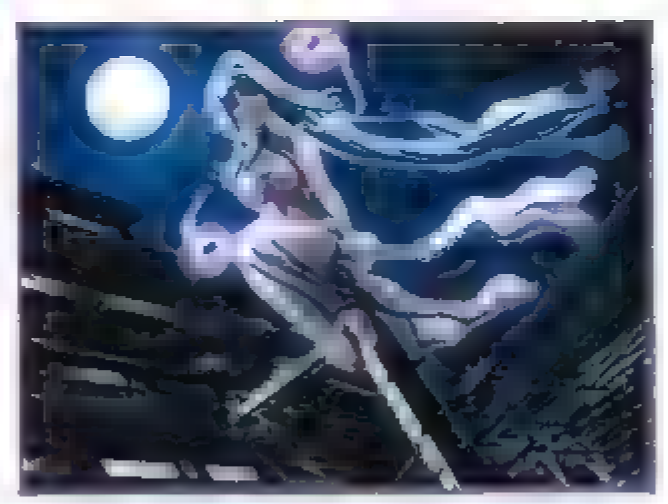
當真是騙笑A，從又老又肥的耶誕老人硬是能掰出一個實習美少女，本詩人活了這麼大把年紀就是沒瞧過。倒是在耶誕節的東京街頭，看過穿紅衣的長腿辣妹在發面紙的，這個算不算？

●AIL Team・Riva ●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP ●價格 ￥8800 ●區別：18禁

http://www.ail-soft.com/

[illegible]非道主角遇上耶誕美少女

12月16日，大街小巷張燈結綵，洋溢著耶誕節前的熱鬧喜氣。故事主角佐鳥祐二，是個以忠於自己欲望為信條的不良青年，而且對於打架還很有一套，讓這附近的混混都懼怕他三分，儼然就是此地的街頭霸王。就在某日，打完架窮極無聊的祐二，一腳將空罐給踢上了天空，剛好擊中了在空中進行宅配練習的聖誕老人見習生莉蝶。祐二被這位從天而降、身穿耶誕老人裝扮的美少女撞個正著，起初當然是嚇了一跳，但眼見她昏厥過去隨即起了歹念，於是便將她連同拉車的馴鹿一齊帶回到家裡。到嘴的肥肉不吃可是男人的恥辱，於是在一陣OOXX之後（這裏我們就草草帶過，不用深究），醒來的莉蝶發現身上的耶誕紋章在那陣翻攪之後，竟給轉移到祐二身上去了。心急如焚的她當然要求祐二要立刻歸還，但倘若祐二能乖乖歸還又怎能叫不良少年？於是這個落井下石的不良鬼畜男又提出了一個交換條件，那就是在耶誕節之前，莉蝶得自願成為他的奴隸。看來對耶誕老人來說，這將是個多災多難的一年……。

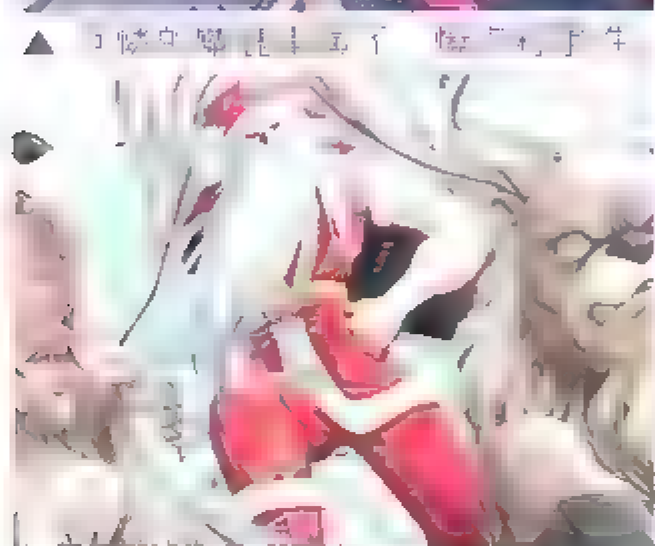








▲ [illegible]



▲ 好…好壯碩的聖誕老人…

似曾相識的耶誕題材

產量向來都是一年一部的AIL公司製作主力「Team・Riva」，在去年五月所[illegible]的《エル[illegible]》之後，一直拖到今年年底，才又推出了這部新作《[illegible]》[illegible]一樣，當作是送給大家的耶誕禮物。

這部作品的題材，很容易就讓人聯想起該公司的知名作品《琉璃色之雪》，故事裡的女主角同樣都是取材自傳說中的人物，也同樣都是在冬天才會出現的人物，所以玩起來很就會有那種似曾相識的感覺。坦白說，到底不知該說[illegible]先生是堅守該公司創作傳統，還是一點創意都沒有，就連在劇情的舖陳上，本作所用的手法還是都跟《琉璃色之雪》幾乎一模一樣，舉例來說，兩部作品都是以[illegible]式的劇情路線開始，到了中盤以後則分成「純愛」和「鬼畜」兩條路線，關於結局的[illegible]樣云，我想大家也都能自己猜[illegible]



活用便利的提示機能

相較之下，本作登場的可攻略角色僅有五位，其中包括莉蝶和他的麋鹿蒂卡（這……真是不太健康啊）、祐二的義母與義妹（同樣也不健康，但還稍能理解），另外就是聖誕老人的天敵（？）夢宴昧等，這樣的格局比之《琉璃色之雪》可說是小了很多。

本作中無論對話、移動等都仍依循該公司十餘年來的文字選單式介面，只是或多或少多了一點象徵性的裝飾。可讓玩者自由靈活設定的系統向來的是AI_的拿手好戲，本作中當然也繼承了由來已久的HIT（提示）與HAIR（唔，查字典吧）變更系統，但其實在前面幾作中頗受好評的「Bonus Play」等已不復見，這點倒是殊為可惜。由於本作中的HIT機能進化得更形直接便利（直接指出是增加哪一位的攻略指數），讓這部作品的攻略難度大幅地下降，再加上遊戲節奏輕快，劇情也不多囉嗦，讓遊戲整體顯得輕鬆而自在，其實個人還蠻喜歡這種遊戲感覺，比之那種大長篇灑狗血反而要來得好的許多

▲ 敢綁架耶誕天使，自出生以來你是頭一個！



▲ [illegible]



同樣的簡單 同樣的感動

[illegible]都知道，凡掛上AI[illegible]出品的作品，無論原畫、劇[illegible]

[illegible]原あき先生的畫風已[illegible]觀眾，若說比之新生代[illegible]難免有些差距，但是其簡單[illegible]還是很有獨自的魅力。與《真・琉璃色之雪》的創作模式一樣，本作依然請來了編劇名家遙口和真來負責編織劇情的部份，而配樂上也是和他的老搭檔一色由比先生攜手演出，由這位配樂大師手底下出來的音樂向來都有著相[illegible]表現如何大家應該都有目睹，只是曲風相當奇特，個人覺得可能是為了襯托出本作主角那種壞壞的個性，一開始聽的難免會比較難以適應。這麼講究的作品當然少不了語音的配置，不[illegible]女性角色的部份，但相信這也應該就夠了。

本遊戲在初回包裝裡附贈了一張立體圖案滑鼠墊，雖然沒啥了不起，但比之《エルフ[illegible]ナ》兩的滑鼠墊總要好得多了。在此推薦本作給曾經體驗過《琉璃色之雪》的老玩家，相信必能再次回味那種歡笑[illegible]

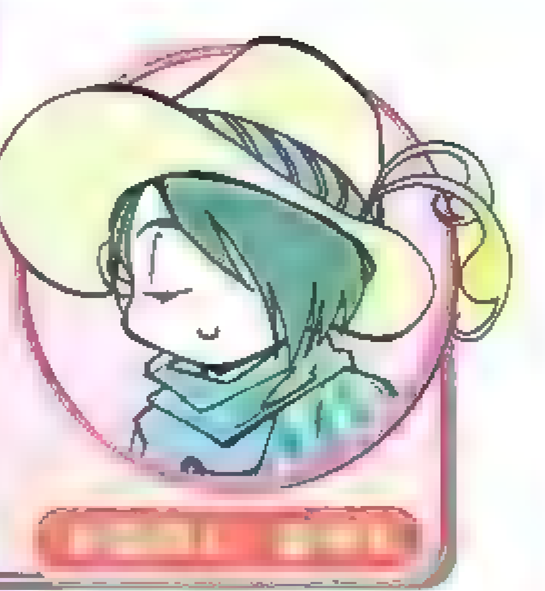








英才狂育



喔喔，少見的杉菜水姬先生作品，先勿論遊戲本身是好是壞，都該先弄一套回來收藏。話說回來，這部作品的CG表現真的是太棒啦，讓本詩人當機百次終不悔—也絕對有讓你一玩的價值。

九頭龍

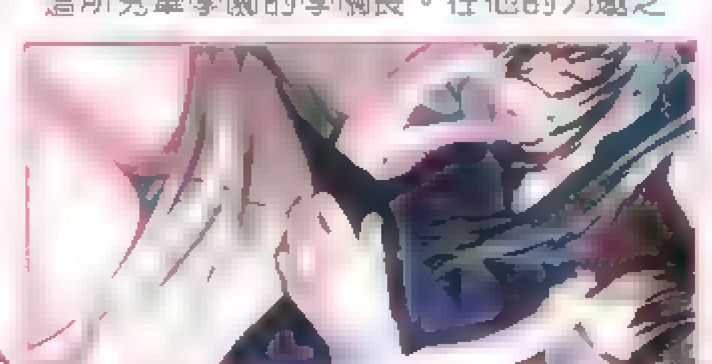
作業系統　J Win98 Me 2000 XP
價格　￥8800
區別　18禁

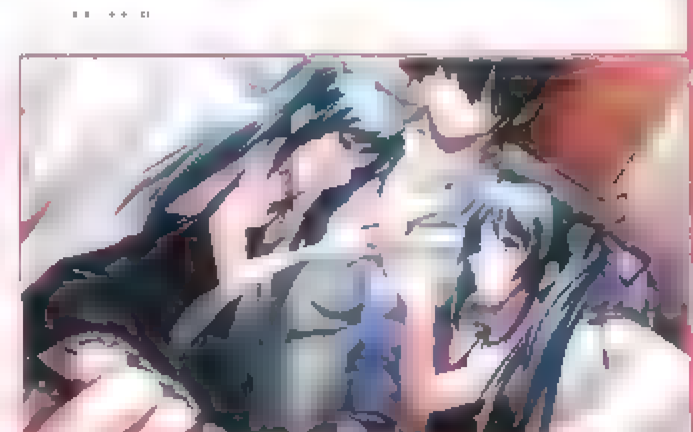
http://www.amalgame.co.jp/nine-heads/

狂育快樂的才能

擁有佔地廣大與現代化教學設備的名門貴族學校--私立秀華學園。但這曾經一時的風光，卻隨著學生向學意識與學習倫理的的低落，支撐著學園的講師紛紛求去，讓秀華學園的名聲逐步走向凋落的命運。故事主角鶉神慎，是一位必能在短時間內改造學生向上所聞名的優秀教師，而慎的叔父，也正就是經營這所秀華學園的學園長。在他的力邀之下，慎來到秀華學園出任化學教師，表面上雖然以「學園復權」為名目，但事實上慎的目的，卻是要開發女學生沉睡的能力與資質，來滿足自己歪斜的欲望，因為對他來說，這裡無疑是最好的狩獵場。就這樣，鶉神慎近乎瘋狂的「英才狂育」計畫就此展開……。

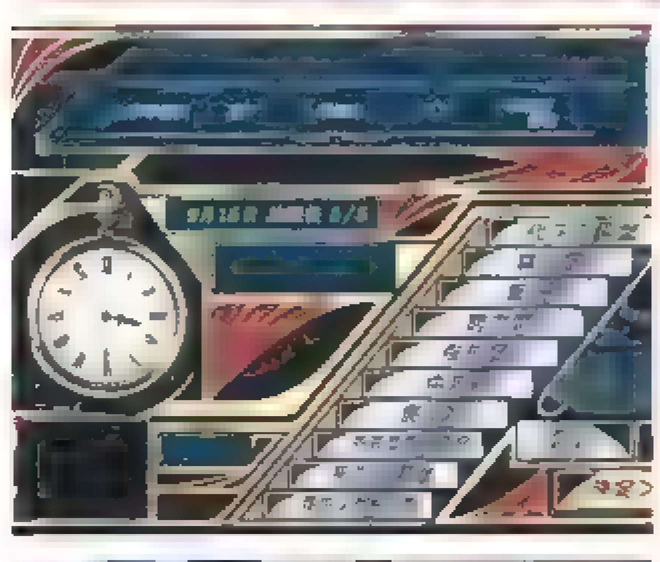


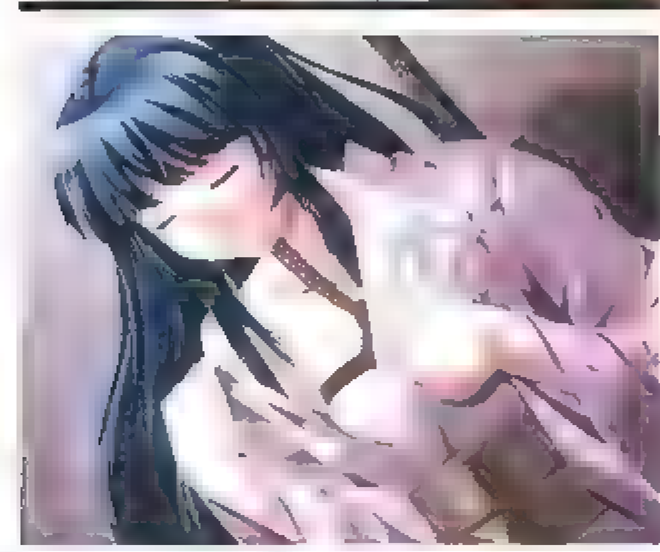


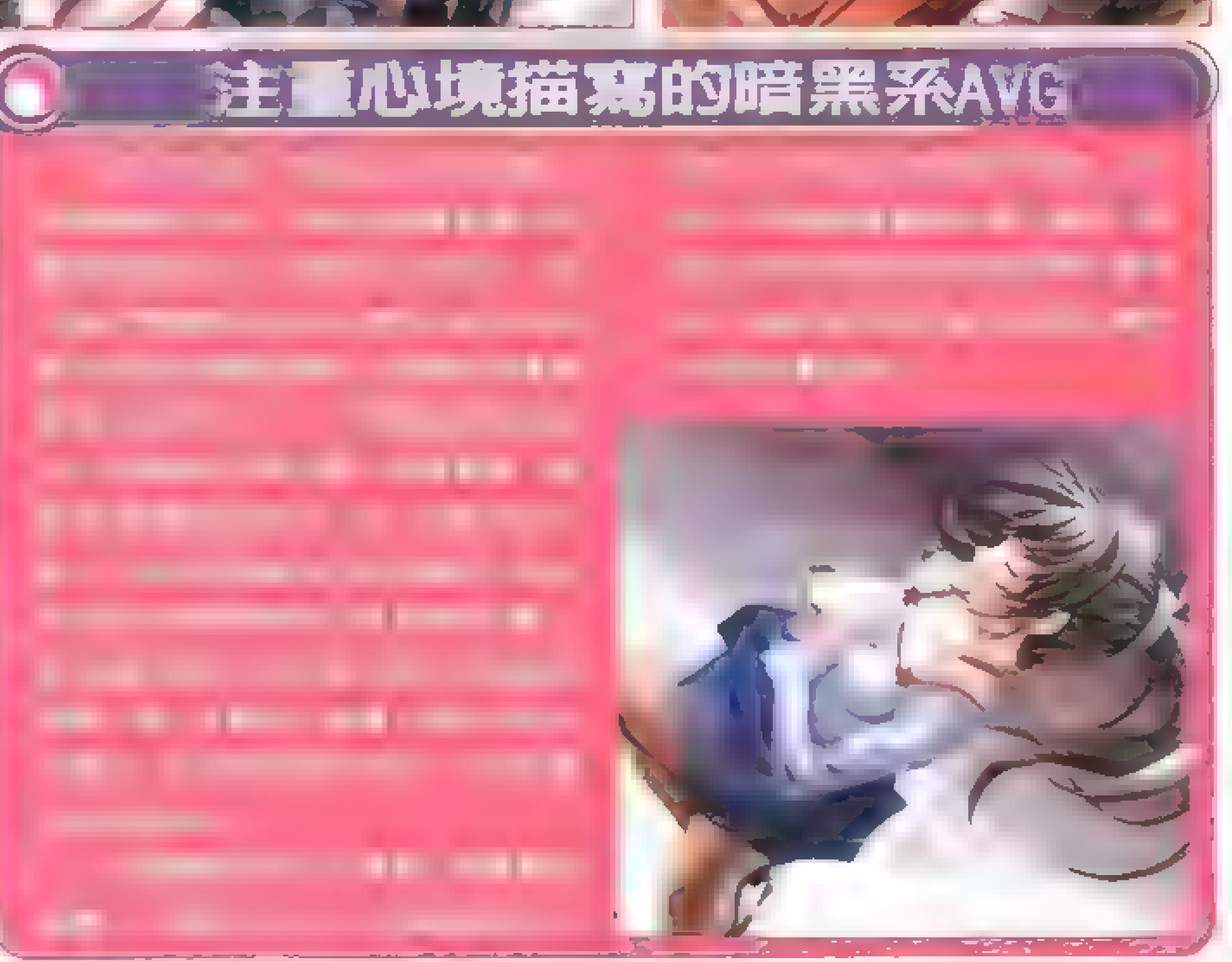




注重心境描寫的暗黑系AVG



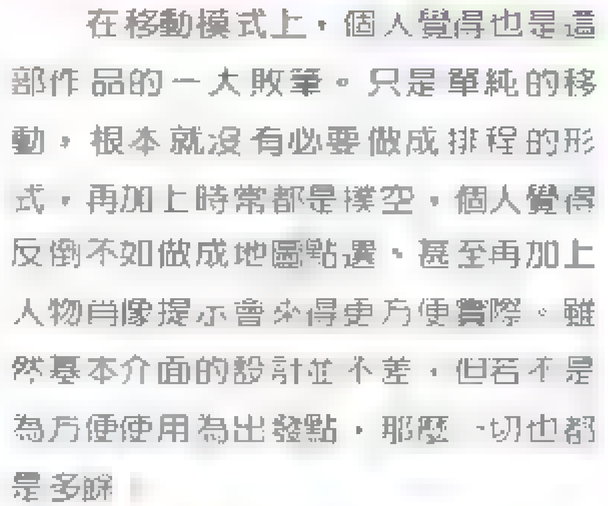




又要動用殺蟲劑了

然而新公司畢竟還是新公司，這款作品雖然在發售當日準時推上了貨架，但是在遊戲之中卻出現了致命的臭虫--在遊戲的過程中不時會出現「Sound Buffer Error」的錯誤訊息，就算把聲音全都關閉也都沒有用，嚴重到遊戲根本無法進行，而修正檔卻是在遊戲上市多天後才釋出的。在這段期間裡，本詩人只能不斷存檔、斷斷續續地玩完它。在這樣的情形下，可說是一點遊戲的樂趣也沒有，不免讓人對這家新公司的印象大打折扣。

在移動模式上，個人覺得也是這部作品的一大敗筆。只是單純的移動，根本就沒有必要做成排程的形式，再加上時常都是撲空，個人覺得反倒不如做成地圖點選，甚至再加上人物肖像提示會來得更方便實際。雖然基本介面的設計並不差，但若不是為方便使用為出發點，那麼一切也都是多餘。



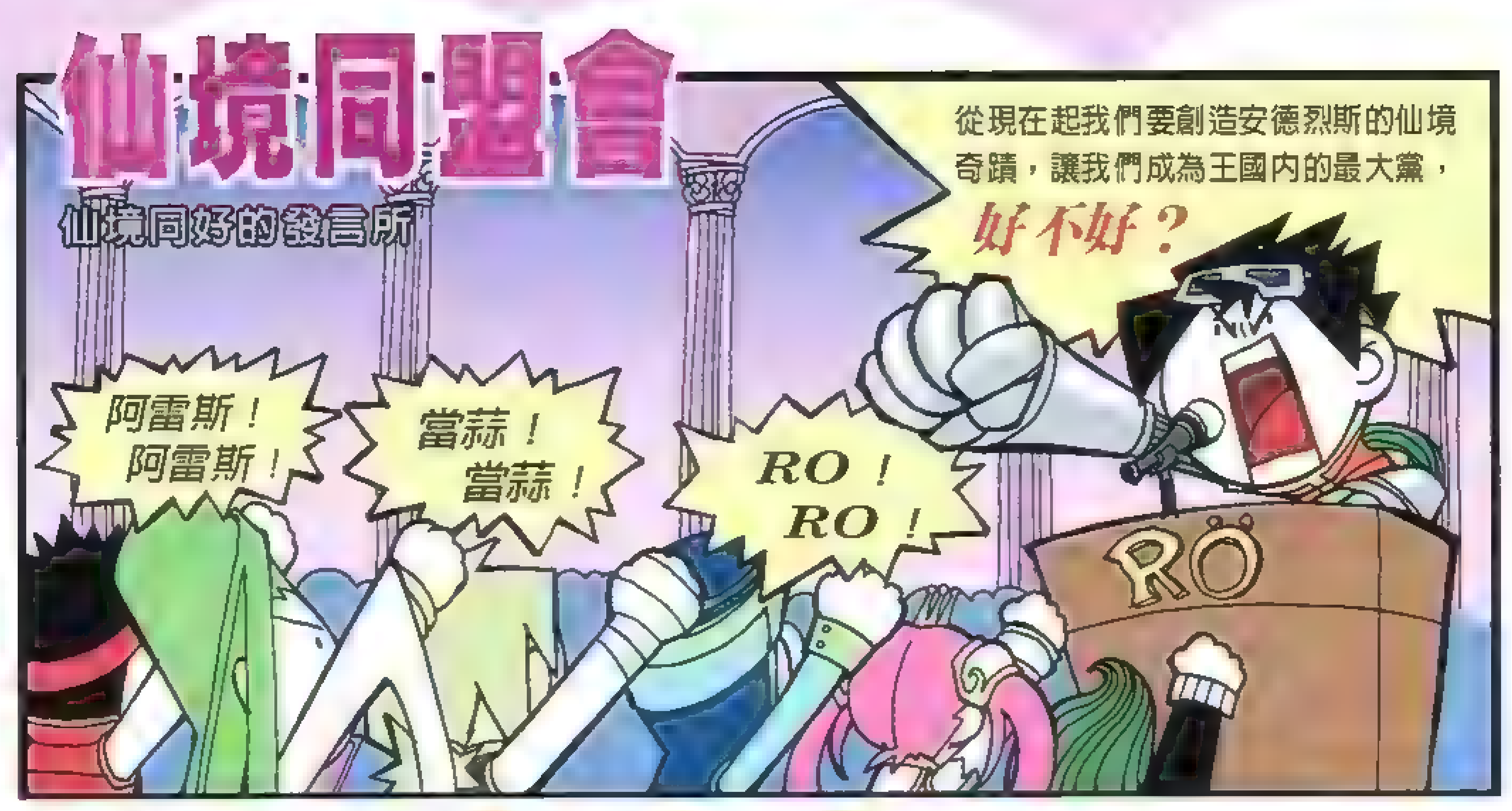








告訴我 這一切不是幻覺



仙境物價大調查

近來的物價隨著改版而有顯著的變化，看準情勢針對需求量大的物品下去投資，才是獲利的最大保證。

卡片

披肩類

獸人屍骸卡	[illegible]
傀儡娃娃卡	1[illegible]萬～2[illegible]萬
蛇女伊絲卡	[illegible]
[illegible]卡	[illegible]
南瓜先生卡	10萬～35萬
[illegible]卡	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

鎧類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
巫婆卡	50萬～80萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
帕沙納卡	[illegible]50萬～800萬

帽子&頭盔類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

靴類

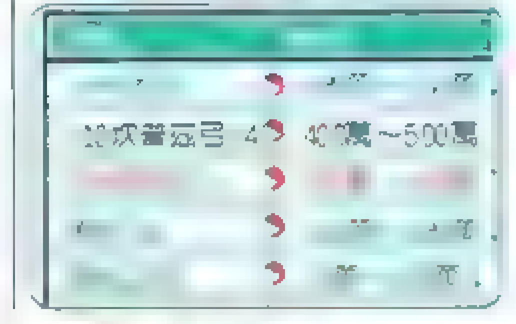
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
虎王卡	1億～1.2億

配件類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]卡	5萬～[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
人魚卡	1[illegible]萬～2[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
邪骸海盜卡	5[illegible]萬～6[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

武器

弓箭



[illegible]	[illegible]
[illegible]弓 4	4[illegible]萬～500萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

盾類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
突變蛙卡	35萬～40萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
黃金蟲卡	4億～4.8億
[illegible]卡	33[illegible]萬～375萬
[illegible]	1.4億～2億
[illegible]	950萬～1000萬

武器類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]礦工卡	85萬～100萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]卡	250萬～280萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

雙手劍

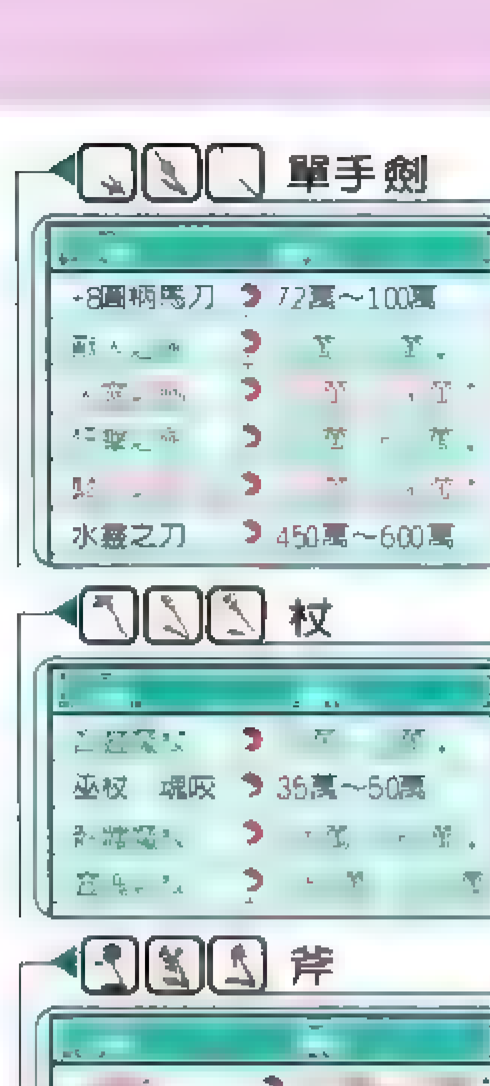
[illegible]	[illegible]
雙手重劍 2	50萬～60萬
海東劍 2	80萬～120萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]劍 3	800萬～900萬
[illegible]	[illegible]
巨大雙手劍	200萬～250萬

短劍

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]短劍	200萬

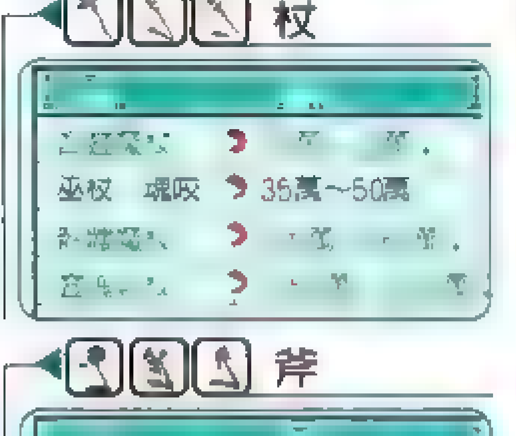
武器類

白蟻卡	16萬～18萬
大嘴鳥蛋卡	125萬～130萬
[illegible]	[illegible]萬～120萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]～16萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
黑蛇卡	50萬～60萬



單手劍

+8圓柄馬刀	72萬~100萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
水靈之刀	450萬~600萬



杖

[illegible]	[illegible]
巫杖 魂咒	35萬~50萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

斧

[illegible]	[illegible]
+8雙手斧(2)	400萬~500萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]



錘

[illegible]	[illegible]
秘銀長錘	360萬~380萬
[illegible]	[illegible]

防具

披肩

[illegible]	11萬~12萬
[illegible]	8萬~10萬
[illegible]	37萬~45萬
伯爵斗篷	30萬~50萬

盾

聖盾(1)	25萬~40萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

矛槍

斧鎗長矛	30萬~50萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
風靈之矛	950萬~1000萬
[illegible]	[illegible]



書籍

火靈之書	75萬~80萬
水靈之書	10萬~25萬
[illegible]	15萬~20萬
[illegible]	7.5萬~12萬

鎧

鋼鐵鎖子甲(1)	130萬~150萬
迅捷外套(1)	100萬~160萬
紫色優衣(1)	400萬~550萬
毛皮大衣	20萬~40萬
魔法外套	150萬~250萬
秘衣 美德	1500萬
[illegible]	650萬~720萬
[illegible]	520萬~599萬

靴

[illegible]	25萬~3?萬
[illegible]	100萬~120萬
[illegible]	9.9萬~15萬
[illegible]	50萬~78萬

拳刃

+8拳刃(3)	90萬~120萬
+0卡塔爾拳刃(2)	10萬~20萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
水靈拳刃	850萬~900萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
執殺拳刃	50萬~85萬
水靈拳刃	250萬~360萬

配件

防禦手套(1)	100萬~125萬
髮夾(1)	20萬~30萬
敏捷別針	28萬~45萬
敏捷別針(1)	650萬~715萬
智力耳環	45萬~65萬
智力耳環(1)	2800萬~3200萬
神射手套	280~290萬
防禦戒指	1800萬~2500萬
力量戒指	40萬~60萬
力量戒指(1)	350萬~400萬
幸運珠鍊(1)	150萬~230萬

道具



道具

獅鷲獸的指甲	160萬~180萬
四葉幸運草	80萬~110萬
虎掌	90萬~100萬
[illegible]之牙	30萬~55萬
鋼鐵	9000~1.1萬
[illegible]	4000~5000
[illegible]	25萬~30萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

頭飾

頭飾

名稱	價格
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
花髮圈	50萬~65萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
髮箍	180萬~250萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
天使髮圈	3900萬~4200萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
首領冠冕	3000萬~4000萬

頭飾

名稱	價格
[illegible]	[illegible]
黃隆德抗毒帽	700萬~1000萬
羽毛帽	500萬~550萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
妖精頭飾	2200萬~2500萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
舞會面具	28萬~35萬
[illegible]	[illegible]
煙斗	580萬~600萬
[illegible]	[illegible]
草笠	120萬~130萬
金屬口罩	15萬~25萬
氧氣罩	70萬~92萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
墨鏡(1)	1.3億~2億
[illegible]	[illegible]

頭飾

名稱	價格
[illegible]	420萬~450萬
[illegible]	120萬~150萬
野豬帽	150萬~180萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
天線帽	600萬
愛心髮夾	350萬~400萬
上弦月髮夾	380萬~450萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
燈泡髮圈	105萬~129萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
歌劇之魂假面	1000萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
輻射安全帽	800萬~850萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

本次參考伺服器為 Loki-1
參考時間 1月3~5日

插卡&製作屬性



裝備

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
+8兩倍危急卡塔爾	1200萬
+9雙倍危急拳刃	700萬~830萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
級強悍屬性亞爾特彌	220萬~250萬
[illegible]	[illegible]
級強悍屬性雙手斧	250萬~290萬
級強悍屬性騎士長矛	250萬~270萬
級強悍屬性水紋之劍	300萬~400萬
級強悍屬性大鳥	300萬
級強悍屬性吳龍拳套	150萬
級強悍屬性昏迷之錘	600萬
級強悍屬性雙手斧	250萬~270萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
屬性騎士長矛	150萬~160萬
屬性尖刃護錘	210萬
屬性雙手斧	130萬~150萬
屬性海東劍	150萬

仙境

熱門狩場情報大公開

尋覓掛B地點的好幫手！

《仙境傳說》的地圖非常廣大，但是玩家集中的地圖也就那麼幾個，不為別的，為的就是那些地圖的怪會掉落價值不斐的卡片或道具，使得玩家趨之若鶩，尤其是BOT玩家們。這次就來剖析幾個較具價值的地圖，以利查察

古城圖書館 Glast_heim in01



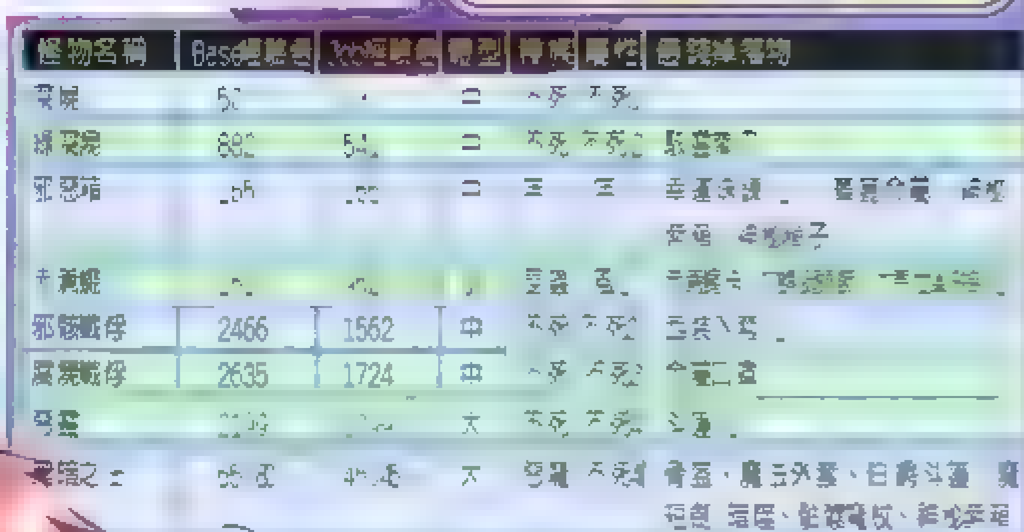
由四個小地圖所組合而成的地圖，如果沒有足夠的蒼蠅翅膀或瞬移來的話，在這地圖的行動將會非常不方便。愛麗絲女僕的圍裙和鷲鳥首領的柔軟的羽毛是這地圖的主要重點，愛麗絲女僕會在死後立刻重生在地圖的某一角

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
[illegible]	[illegible]	[illegible]4	大	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	[illegible]	[illegible]	[illegible]
愛麗絲女僕	[illegible]	[illegible]	中	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	1155	1320	[illegible]	[illegible]	無3	[illegible]、書(3)
飛行魔書	2007	[illegible]06	[illegible]	[illegible]	無3	風、火、水、地靈之書
[illegible]	[illegible]	[illegible]	小	[illegible]	[illegible]3	[illegible]、[illegible](3)、[illegible]



古城墳場 Glast_heim chyard

墳場這裡是許多初學者練級、練怪來二轉的好地方，而這裡的寶物價值也不斐，赤蕾帽卡和西裝外套是重點，一定時間重生的黑暗之王則是另一個著眼目標。也由於這裡的怪都偏向不死系居多，所以只要裝備把人屬性的武器幾乎就可以走透透



怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
[illegible]	5[illegible]	[illegible]	中	不死	不死[illegible]	
[illegible]	88[illegible]	54[illegible]	中	不死	不死[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	[illegible]	[illegible]	[illegible]、[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	2466	1562	中	不死	不死[illegible]	[illegible]
[illegible]	2635	1724	中	不死	不死[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	大	不死	不死[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	大	惡魔	不死4	[illegible]、[illegible]外套、[illegible]、[illegible]、[illegible]

古城修道院 Glast_heim church





位置位於古城而集處的入口，主要是提供通往墳場的通路，這邊的怪雖多，但都是些經驗值不多的怪，寶物的價值也不是非常優渥，手動玩家很少在此逗留

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
[illegible]	[illegible]	[illegible]	大	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	惡魔	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	大	惡魔	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	大	不死	不死[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	不死	不死[illegible]	[illegible]

古城密穴 Glast_heim step



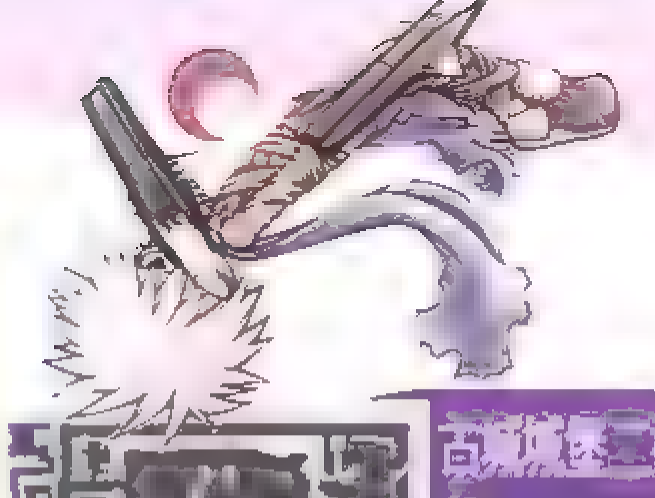
這地圖的高低落差大、道路狹小，造成玩家行走上的困難，寶物的持有怪物也不具有獨占性，所以是較少手動玩家練功的地方。只是這邊出沒的惡靈、幽弓、風巫及邪惡箱的數量不少，再生速度也夠快，所以如果是專門想打亞伯雷弓、斗篷及有洞幸運珠鍊等物品的話，這邊到是不錯的選擇，BOT亦同

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
惡靈	2199	1099	大	不死	不死4	斗篷(1)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	惡魔	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	惡魔	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	[illegible]	[illegible]	幸運珠鍊(1)、[illegible]、神秘紫箱、神秘箱子









古城城堡一樓 Glast_heim cas01

手動玩家基本上很少會在此多做停留，通常只是路過，因為此地圖的怪物數量不是頗多，不太適合當作練功場所。這邊的重點落在獸牙怪和義卡身上，義卡的卡片安裝上的話可以使出「偷竊」，頗受玩家的歡迎，獸牙怪則是會掉落魔劍的製作材料

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
[illegible]	[illegible]	[illegible]	大	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	[illegible]	[illegible]	[illegible]
義卡	[illegible]	[illegible]	大	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	大	不死	不死	[illegible]
白幽靈	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	白幽靈卡
獸牙怪	[illegible]	[illegible]	中	[illegible]	[illegible]	[illegible]





古城城堡二樓 Glast_heim cas02

這邊的怪多、經驗值高，且很多怪物都會掉落高價值的物品，是許多手動玩家的練功、打寶聖地之一，不過相對的許多高等BOT也會待在這邊。在地圖的最右下方有個小房間，裡頭固定都會有一組三隻的小惡魔產出，可在這邊守株待兔，但是請記得先來後到、守秩序的禮節。每當時間差不多的時候，常會有騎士東跑西跑地在尋找巴風特，牠身上的物品大都價值連城，幽靈劍士的卡片也是市場上的熱門物品喔！邪骸浪人所掉落的名刀 不知火在市場上的價值也不菲。

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	[illegible]	[illegible]	名刀不知火、[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	人型	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]之書
[illegible]	[illegible]	[illegible]	大	不死	不死	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	大	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
幽靈劍士	[illegible]	[illegible]	大	人型	[illegible]	[illegible]
幽靈弓箭手	[illegible]	[illegible]	中	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	[illegible]	[illegible]	[illegible]、神秘紫箱、神秘箱子
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	大	[illegible]	[illegible]	[illegible]、神秘箱子
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	白幽靈卡
[illegible]	[illegible]	[illegible]	大	人型	[illegible]	[illegible]
巴風特	[illegible]	[illegible]	大	惡魔	[illegible]	巴風特卡、死神之鐮、[illegible]、神秘紫箱、[illegible]

古城騎士團一樓 Glast_heim knt01

這地圖的重點在於幽劍和幽弓的數量頗多，但麻煩的魔書數量也多，較適合想打幽劍卡和亞伯雷弓的BOT玩家在此生存。

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	大	不死	不死4	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]之書
幽靈劍士	[illegible]	[illegible]	大	人型	[illegible]	[illegible]
幽靈弓箭手	[illegible]	[illegible]	中	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	45	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

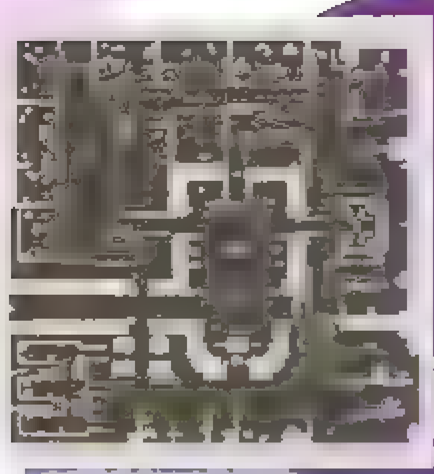


古城騎士團二樓 Glast_heim knt02

這地圖的的怪物非常強勁！一般的BOT根本無法生存，除非是已經強到一定程度的角色才可以。這裡也有著強力的MVP級怪物一血腥騎士的存在，除非是手動玩家群起征討，BOT上的話一定是自尋死路，所以手動玩家也可以安心的在這邊打怪，會掉落的都是屬於高價位的物品，是蠻不錯的練功打寶地。

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
幽靈劍士	[illegible]	[illegible]	大	人型	[illegible]	[illegible]
幽靈弓箭手	[illegible]	[illegible]	中	[illegible]	[illegible]	[illegible]
白幽靈	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	白幽靈卡
[illegible]	[illegible]	[illegible]	大	人型	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	大	不死	不死	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	大	人型	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	大	[illegible]	[illegible]	[illegible]

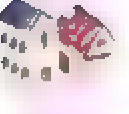
地下監獄一樓 Glast_heim prison



這地圖的怪重生速度非常快，寶物也以赤蕈蠅卡、西裝及白幽卡為主，怪不強又有寶，也使得這邊成為BOT的大本營之一，人口密度非常高，手動玩家不大適合來此練功。

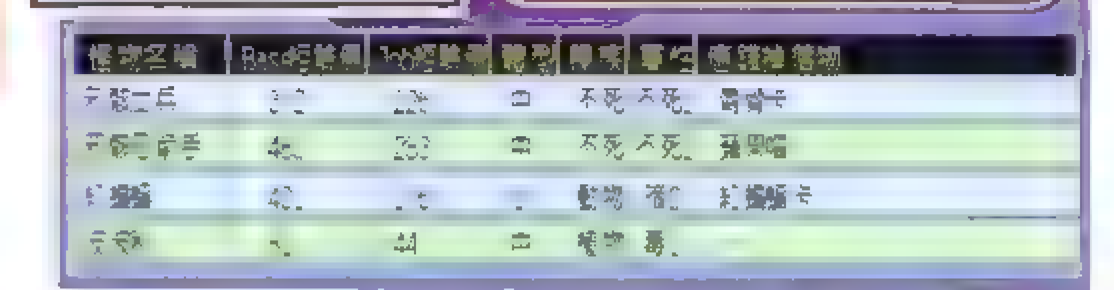
怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
邪骸戰俘	[illegible]	[illegible]	中	不死	不死	西裝外套
殭屍戰俘	2635	[illegible]	中	不死	不死	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	昆蟲	[illegible]	
赤蕈蠅	[illegible]	[illegible]	[illegible]	昆蟲	[illegible]	赤蕈蠅卡、[illegible]
白幽靈	[illegible]	[illegible]	[illegible]	惡魔	念	白幽卡
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	人型	[illegible]	[illegible]







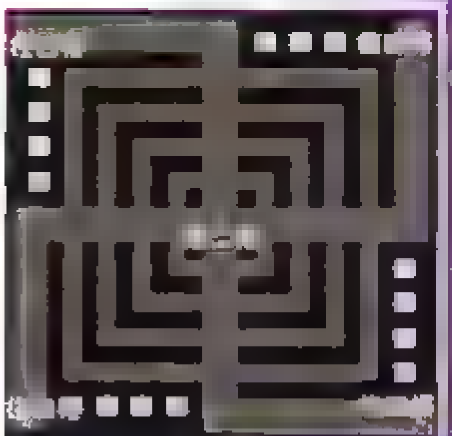
金字塔二樓 Moc_pryd02



歷史悠久的BOT場所，仗著就是這邊的邪骸戰士數量夠多、重生速度夠快、怪物弱小之便，雖然目前骨骨卡的數量供過於求，價錢也不斷的滑落，但還是有許多人駐營在這邊"蒐集"。

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
邪骸士兵	[illegible]	[illegible]	中	不死	不死	[illegible]
邪骸弓箭手	[illegible]	[illegible]	中	不死	不死	[illegible]
紅蝙蝠	[illegible]	[illegible]	[illegible]	動物	暗	紅蝙蝠卡
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	[illegible]	[illegible]	

金字塔三樓 Moc_pryd03



也是著名的BOT區之一，這層的主要怪物為木乃伊，在Lv40~60左右時的經驗值頗豐，且弓箭手還可以利用地利之便來"偷"射。木乃伊卡是這層的主要產物，目前也是處於供過於求的情況下，價錢並不是很理想。

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
邪骸士兵	372	225	中	不死	不死	[illegible]
邪骸弓箭手	483	283	中	不死	不死	[illegible]
紅蝙蝠	431	[illegible]	[illegible]	動物	[illegible]	紅蝙蝠卡
木乃伊	488	[illegible]	中	不死	不死	木乃伊卡
邪惡箱	[illegible]65	[illegible]55	中	無	[illegible]	幸運耳環、華麗金屬、神秘紫箱、神秘箱子

金字塔四樓 Moc_pryd04

金字塔之王--俄塞里斯所居住的樓層，掉落物品中的王冠是許多人夢寐以求的超高價寶物，出乎意料地，王冠的掉落機率還算高呢！有洞頭箍也是這地圖的另一特產，插上長老樹精卡的頭箍也是堪平價化的有用裝備之一。

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
俄塞里斯	[illegible]	[illegible]	中	不死	不死	俄塞里斯卡、王冠、人面獅身帽、[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	大	惡魔	暗	[illegible]
木乃伊	[illegible]	[illegible]	中	不死	不死	木乃伊卡
邪惡箱	[illegible]	[illegible]	中	無	無3	幸運耳環(1)、華麗金屬、神秘紫箱、神秘箱子
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	動物	暗	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	不死	不死2	驅靈之刃

金字塔地下一樓 Moc_pryd05

位於金字塔下方的神秘地道，處處充滿著牛人米洛斯，彷似希臘神話般重現。木乃伊犬卡在市場上還是有一定水準的價位，米洛斯卡的價位則不若以往風光，惟2洞雙手斧在市場上的價位尚稱不錯，請以它為主力賣。

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
木乃伊	488	[illegible]	中	不死	不死	木乃伊卡
木乃伊犬	635	[illegible]	中	不死	不死	木乃伊犬卡
[illegible]	680	[illegible]	中	不死	不死	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	大	動物	[illegible]	[illegible]

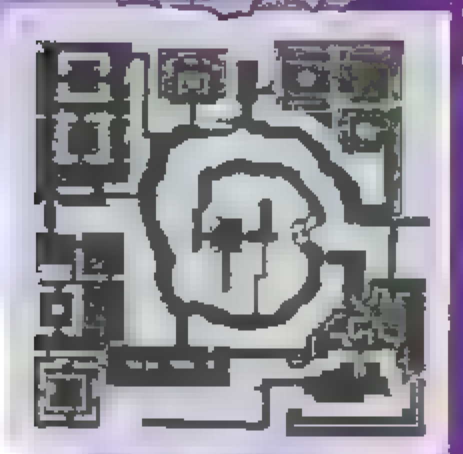
金字塔地下二樓 Moc_pryd06

位於金字塔的最底層，住著外貌相似於俄塞里斯的狂暴木乃伊，所掉落的有洞防禦手套在市場上屬於高價位的物品。只是它的攻擊力和攻速都有一定水準，想來這裡的玩家實力可得斟酌一下，較適合這裡的是火屬性武器，可發揮不錯的清怪效率。



怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	不死	不死2	[illegible]
木乃伊	[illegible]	[illegible]	中	不死	不死2	木乃伊卡
木乃伊犬	[illegible]	[illegible]	中	不死	不死	木乃伊犬卡
蛇女伊絲	[illegible]	[illegible]	大	惡魔	暗	蛇女伊絲卡、[illegible](1)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	無	無3	幸運項鍊(1)、黃金盒、神秘紫箱、神秘箱子

艾爾帕蘭鐘塔地上一樓 C_tower1



盛產小巴的的地圖，牠所掉落的卡片和2洞斧錘長矛在市面上的價格還算不錯，只是距離高價值還有點距離，這也使得這邊的人不算太多。

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
骷髏弓箭手	483	283	中	不死	不死1	[illegible]
巫婆	2503	1034	中	人型	暗1	巫婆卡、[illegible]
[illegible]	1699	1033	小	植物	風1	
小巴風特	2706	1480	小	惡魔	暗1	小巴風特卡、斧錘長矛(2)
鐘塔守護者	4378	2850	大	無	無4	金鑰匙、銀鑰匙

艾爾帕蘭鐘塔地上三樓 C_tower3



此地圖是著名的夾子生產地，也因為量產的關係，造成夾子的價格慢慢滑落，到現在已經變成一種平民化的商品，不過這邊依舊是大群的BOT林立。適合這邊的是插上大嘴鳥蛋卡的武器。如果捨得使用金鑰匙的話，也可以再更上一層樓到達四樓，第四層的怪物種類更多，鐘怪的數量也更多，打到寶物的機率也會相對地提升。

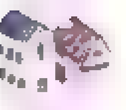
怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	不死	不死	[illegible]
鐘塔守護者	[illegible]	[illegible]	大	無	無4	金鑰匙、銀鑰匙
鐘怪	[illegible]	[illegible]	中	無	無3	[illegible]、金鑰匙、銀鑰匙

斯芬克司迷宮三樓 ~In_sphinx3~



在之前神秘箱子的價格還高居不下的時期，這地圖擠滿了許多BOT專打諾可伊，而在價格大幅滑落的現在，人數已經不如以往的說，但還是幾步路就能見到一個BOT，並不是個適合手動玩家存在的地圖。

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
邪惡箱	[illegible]	[illegible]	中	無	無[illegible]	幸運之鑰、黃金會員、神秘紫箱、神秘箱子
黑狐	[illegible]	40[illegible]	中	動物	暗[illegible]	黑狐卡
紅蝙蝠	42[illegible]	[illegible]	[illegible]	動物	暗[illegible]	紅蝙蝠卡
白幽靈	5[illegible]	549	[illegible]	惡魔	念[illegible]	白幽卡
馬爾杜克	1238	75[illegible]	大	人型	火[illegible]	馬爾杜克卡
諾可伊	80[illegible]	458	中	人型	暗	神秘箱子



斯芬克司迷宮五樓 ~In_sphinx5~





與第四層相比，到了這一層的人又突然變多了，原因也是因為這邊怪的種類和數量較多，較能打到各種高價的物品，像是白幽卡、箱子、黑狐卡及黑蛇卡等，相對BOT的數量也多

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
守靈	2199	1099	大	不死	不死4	斗篷
邪惡箱	[illegible]	[illegible]	中	無	無[illegible]	幸運之鑰、黃金會員、神秘紫箱、神秘箱子
白幽靈	59[illegible]	599	小	惡魔	念3	白幽卡
馬爾杜克	1238	752	大	人型	火1	馬爾杜克卡
黑狐	[illegible]	407	中	動物	暗[illegible]	黑狐卡
諾可伊	80[illegible]	458	中	人型	暗1	神秘箱子
黑蛇	[illegible]	993	中	動物	毒1	黑蛇卡

斯芬克司迷宮四樓 ~In_sphinx4~

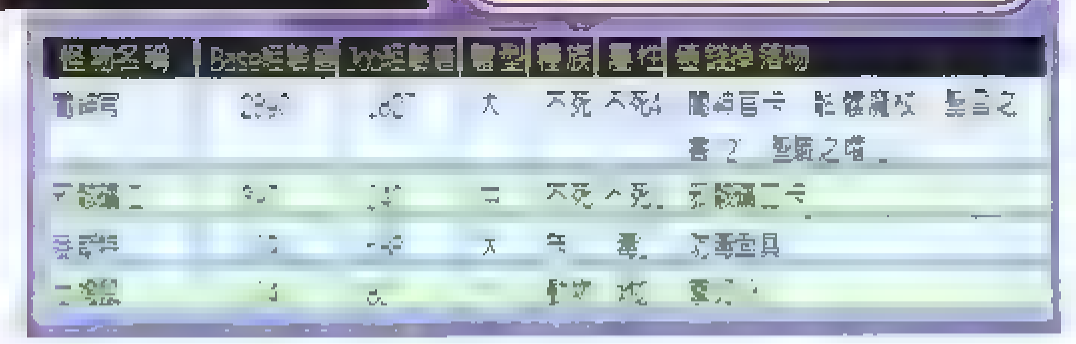
由於這地圖有米洛斯的關係，且掉落物品並非太高檔，所以在此掛BOT的人不多。黑蛇卡雖然不多人用，但是其價位在市場上還算不錯，手動玩家不妨考慮來這邊練等兼打蛇

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
邪惡箱	[illegible]	[illegible]	中	無	無[illegible]	幸運之鑰、黃金會員、神秘紫箱、神秘箱子
馬爾杜克	[illegible]	[illegible]	大	人型	火[illegible]	馬爾杜克卡
[illegible]	[illegible]	[illegible]	大	動物	[illegible]	[illegible]
闇神官	[illegible]	[illegible]	大	不死	不死4	闇神官卡、骷髏權杖、聖言之書2、惡魔之角
黑蛇	[illegible]	[illegible]	中	動物	毒	黑蛇卡



妙勒尼礦坑三樓 ~Mjo_dun03~

同樣也是大受BOT喜愛的地圖，邪骸礦工卡在市場上的反應還算不錯，也造就了礦坑一樓BOT滿天飛的景象。土撥鼠掉落的3洞拳刃雖然價值沒那麼高，不過還是有一定需求量的。在這邊使用火屬性的武器就足夠應付大部分的怪了



怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
闇神官	[illegible]	[illegible]	大	不死	不死4	闇神官卡、骷髏權杖、聖言之書2、惡魔之角
邪骸礦工	[illegible]	[illegible]	中	不死	不死1	邪骸礦工卡
[illegible]	[illegible]	[illegible]	大	[illegible]	毒1	[illegible]
土撥鼠	[illegible]	[illegible]	[illegible]	動物	地[illegible]	[illegible]

斐揚殭屍洞三樓 Pay_dun02

往二樓

這地圖為殭屍洞名產　羅莉殭屍的最大出沒地，主要特產為有洞長靴，價格也因應衝裝備的風氣而維持在一定價位。由於這邊的怪物偏弱，對於等級不甚高的玩家而言，算是賺錢的一個好地方，這邊的BOT將少這點是蠻讓人意外的，這邊能發揮最大效果的當然就是 人屬性武器囉！還有就是獵人的銀箭，專門對付這些不死系魔物

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
殭屍	[illegible]	[illegible]	中	不死	不死	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	不死	不死	[illegible]
[illegible]士兵	[illegible]	[illegible]	中	不死	不死	[illegible]
[illegible]箭手	[illegible]	[illegible]	中	不死	不死	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	植物	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	惡魔	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	植物	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	植物	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	植物	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	植物	[illegible]	[illegible]

斐揚殭屍洞四樓 Pay_dun03

殭屍洞除了可愛的羅莉殭屍外，還有個令男人為之心動的可愛魔物　鬼女，外貌甜美溫柔的她，不知迷惑了多少男人的心呢！這邊的特產就是鬼女掉落的有洞披肩，跟有洞長靴一樣因為衝裝備的風氣而使得價錢有所支撐，不易跌落，這邊也是BOT的大本營之一，另外，根據最新的韓國修正，護士帽也會有附加Int-2的功能，可趁現在一頂約10萬的價格來預先購買，將有可能大幅替代博學的 頭箍。

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
鬼女	[illegible]	[illegible]	中	惡魔	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	惡魔	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	不死	不死	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	不死	不死	[illegible]
殭屍	[illegible]	[illegible]	中	不死	不死	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	不死	不死	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	植物	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	惡魔	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	植物	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	植物	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	植物	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	植物	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	植物	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	植物	[illegible]	[illegible]

吉芬塔三樓 Gef_dun01

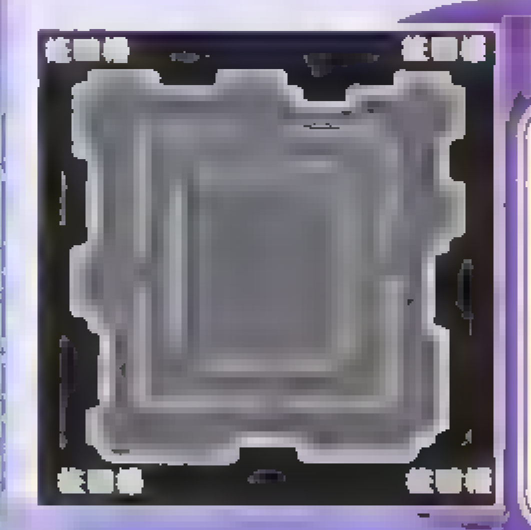


這層地圖的主要怪物還是白幽卡，白幽靈的數量居所有地圖之冠，故此也成了BOT的群聚點之一，幸好還不到爆滿的程度，還是有空間給手動玩家來此打白幽卡的空間，如果想打高價值的話，建議可以更上一層樓去等死靈，那層的怪物分布跟這層差不多，主要是多了傀儡娃娃　麥師符及禁靈

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	惡魔	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	植物	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	植物	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	植物	[illegible]	[illegible]



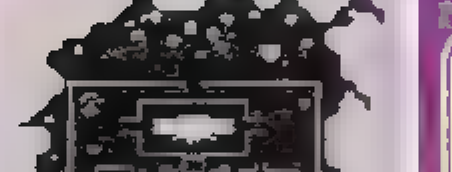
斐揚殭屍洞五樓 Pay_dun04



同為悠久歷史的BOT 區，因為多了MvP月夜貓的出沒，加上鬼女和骷髏士兵的數量也頗多，使得這邊的人口數量依舊居高不下。不過手動玩家也是佔了半數，也是難得一見手動和掛B取得微妙平衡的一個地圖。為了狙擊月夜貓成為MvP，身上最好多準備一把水屬性的武器以應付月夜貓。

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
月夜貓	[illegible]	[illegible]	中	惡魔	[illegible]	月夜貓卡 [illegible]
鬼女	[illegible]	[illegible]	中	惡魔	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	不死	不死	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	不死	不死	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	植物	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	植物	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	植物	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	植物	[illegible]	[illegible]

斐揚地下工會密穴[illegible] Gld_dun01



位於斐揚工會下的密穴，只有佔領斐揚工會據點的工會才能進入。在這邊有著虎王、狂暴月夜貓等會掉好寶的怪，邪骸戰士長的亡者三角巾和流浪之狼的牛仔帽也是高價品，只是狂暴月夜貓不會掉落卡片這點實在太可惜了。基本上很少人會在這邊掛B，要掛的話也得實力超強才行，不然掛沒多久就該躺著回家了。重生時間為虎王8小時、流浪之狼4小時、狂暴月夜貓20分鐘，其他都是即時重生。

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
狂暴鬼火	5626	3900	[illegible]	無	火4	—
狂暴[illegible]人	[illegible]	2[illegible]	[illegible]	惡魔	[illegible]	黃金
邪骸戰士長	[illegible]	[illegible]	中	不死	不死[illegible]	亡者三角巾、[illegible]
狂暴月夜貓	[illegible]0669	4263	中	惡魔	火3	花冠、[illegible]、黃金、[illegible]箱、[illegible]
流浪之狼	24[illegible]	[illegible]	中	動物	地[illegible]	牛仔帽
虎王	2[illegible]5	[illegible]	大	動物	火[illegible]	[illegible]

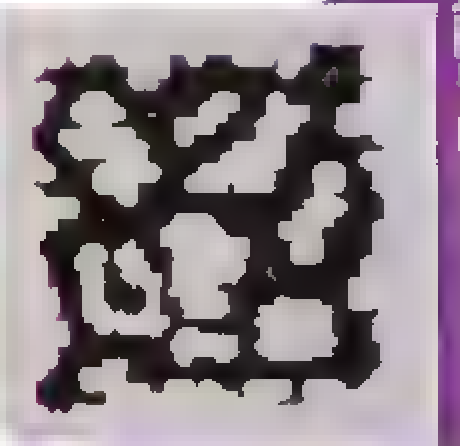
新城地下工會密穴[illegible] Gld_dun02



位於新城工會下的密穴，只有佔領新城工會據點的工會才能進入。在這邊都是屬於昆蟲系的怪物，且掉落的物品都非高檔貨，只有死靈和鷄鳥男爵才是這邊的寶物重點。基本上很少人會在這邊掛B，要掛的話也得實力超強才行，不然掛沒多久就該躺著回家了。重生時間為死靈8小時、鷄鳥男爵20分鐘，其他都是即時重生。

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
狂暴[illegible]	[illegible]	[illegible]	大	昆蟲	毒[illegible]	—
狂暴[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	昆蟲	地[illegible]	[illegible]
狂暴[illegible]	8[illegible]	[illegible]	大	昆蟲	毒[illegible]	[illegible]
狂暴[illegible]兵	[illegible]	[illegible]	[illegible]	昆蟲	風[illegible]	[illegible]
鷄鳥男爵	[illegible]	48[illegible]	大	惡魔	暗3	[illegible]、靈魂之杖、角弓(2)、[illegible](2)、柔軟的羽毛
死靈	5[illegible]480	1075	中	惡魔	暗3	死靈卡、尖角髮圈、雙手重劍(2)、騎士長矛(1)、[illegible](1)

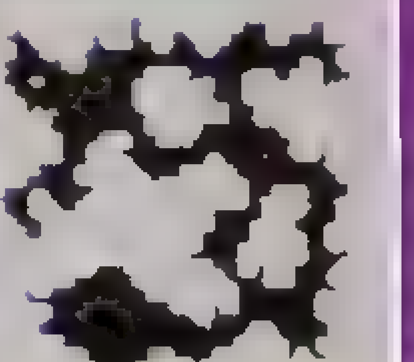
首都地下工會密穴巴基力嘉斯 Gld_dun03



位於首都普隆德拉工會下的密穴，只有佔領普隆德拉工會據點的工會才能進入，這裡頭只有蟻后所掉落的物品最有價值，其他怪物的物品可有可無。基本上很少人會在這邊掛B，要掛的話也得實力超強才行，不然掛沒多久就該躺著回家了。重生時間為蟻后8小時、狂暴蟻后20分鐘，其他皆為即時重生。

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
狂暴[illegible]	6272	3[illegible]	[illegible]	昆蟲	地[illegible]	[illegible]
狂暴克瑞米	7365	[illegible]	[illegible]	昆蟲	風[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	大	動物	地[illegible]	黃金
狂暴野豬	5814	2376	大	動物	地2	皮帶
狂暴蟻后	10496	3893	大	昆蟲	地4	黃金
蟻后	4290[illegible]	17875	大	昆蟲	地4	[illegible]卡、[illegible]、[illegible]、[illegible]之石、神秘[illegible]、神秘箱子

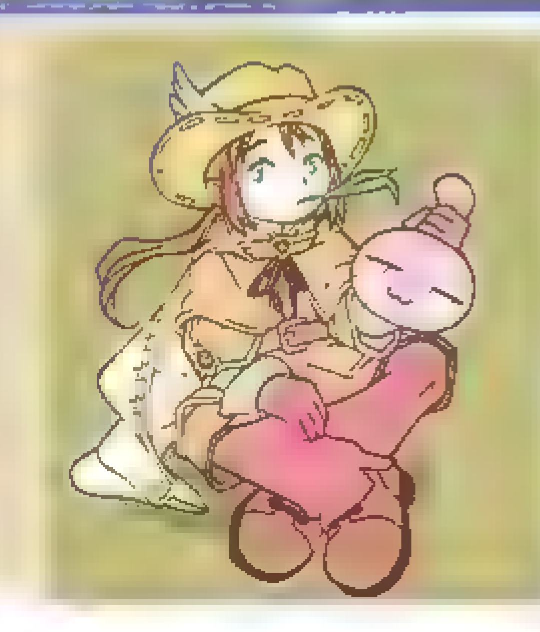
吉芬地下工會密穴[illegible] Gld_dun04



位於吉芬工會下的密穴，只有佔領吉芬工會據點的工會才能進入。吉芬密穴也是四個工會密穴中最具有價值的密穴，不管是幽靈波利還是黑暗之王，其所掉落的物品都是一等一的高價品，其他還有狂暴小惡魔的惡魔髮圈、狂暴惡靈的有洞斗篷以及迷幻之王的掉落物，怪物的經驗值又高，也難怪每次工會戰時，吉芬的工會據點和斐揚的工會據點總是第一個成為別人搶定的目標。基本上很少人會在這邊掛B，要掛的話也得實力超強才行，不然掛沒多久就該躺著回家了。重生時間為黑暗之王8小時、幽靈波利4小時、迷幻之王20分鐘，其餘皆為即時重生。

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
[illegible]	[illegible]	282[illegible]	中	不死	不死[illegible]	[illegible]、皮帶
狂暴惡靈	[illegible]	[illegible]	大	不死	不死4	斗篷[illegible]、神秘箱子
狂暴小惡魔	[illegible]	[illegible]	小	惡魔	暗1	惡魔髮圈、騎士長矛(1)
迷幻之王	[illegible]	[illegible]	大	惡魔	不死4	骨盔、骷髏魔杖、雙手重劍(2)
黑暗之王	[illegible]	4526	大	惡魔	不死4	骨盔、魔法外套、伯爵斗篷、[illegible]、骷髏魔杖、神秘紫箱
幽靈波利	[illegible]01	108	中	惡魔	念4	幽波卡、亡者三角巾、盜賊之衣(1)、[illegible]、神秘箱子







海底洞窟四樓 Iz_dun03

這地圖的怪都是以海底生物為主，想當然爾屬性的武器能對牠們造成最大的傷害。這裡的寶物都是以卡片為主，但是價錢也隨著時間經過慢慢降低，想打打劍魚卡、馬克卡等等來賣的玩家們可得趁價錢還在的時候趕緊動手。

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
海葵	[illegible]	[illegible]	小	植物	水1	海葵卡
人魚	644	407	中	魚貝	水2	聖鳳之爪(1)
烏賊	58[illegible]	[illegible]	小	魚貝	水1	烏賊卡
氣泡蟲	[illegible]	384	小	植物	水1	氣泡蟲卡、鏈錘(3)
異變魚	[illegible]	[illegible]	大	魚貝	水2	異變魚卡、獨角頭飾
劍魚	[illegible]	[illegible]	中	魚貝	水2	劍魚卡
馬克	398	[illegible]	中	魚貝	水2	馬克卡
人魚士兵	[illegible]	[illegible]	中	人型	水1	德洋三長戟(1)

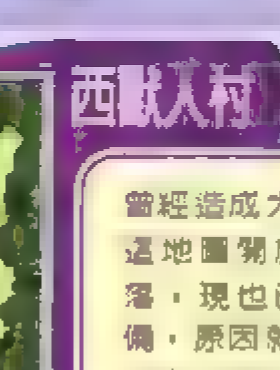


海底洞窟五樓 Iz_dun04

基本上大部份的怪與上一層四樓差不多，主要是多增加了海納海葵、迪奧斯及海神，也是可以一把風屬性武器走透透。寶物方面也是屬於中價位物品，這也使得BOT對此略顯無趣，有空時到是可以來這邊逛逛，看看曾經是人見人怕的迪奧斯和海神的模樣。



怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
海葵	[illegible]	[illegible]	小	植物	水2	海葵卡
海納海葵	[illegible]	[illegible]	中	魚貝	毒1	海葵卡、人蔘茶
人魚	644	407	中	魚貝	水2	聖鳳之爪
烏賊	[illegible]	[illegible]	小	魚貝	水2	烏賊卡
氣泡蟲	[illegible]	384	小	植物	水1	氣泡蟲卡、鏈錘(3)
異變魚	[illegible]	[illegible]	大	魚貝	水2	異變魚卡、獨角頭飾
馬克	[illegible]	[illegible]	中	魚貝	水1	馬克卡
人魚士兵	[illegible]	2954	中	人型	水2	德洋三長戟(3)
迪奧斯	2105	1329	中	魚貝	水4	迪奧斯卡、冰靈琴刃、天使頭飾
海神	[illegible]	[illegible]	大	魚貝	水3	海神卡、德洋三長戟(3)



西獸人村 Gef_fild14

曾經造成大搶購的智力耳環，在這地圖開放之後，價格直直滑落，現也已幾乎成了平民化配備，原因就在於獸人女戰士也開始會掉落智力耳環。這地圖上的高價寶物除了智力耳環外，就只有獸人弓箭手的2洞角弓以及獸人英雄的掉落物，總的來說，這地圖掛B的價值也漸漸衰落許多。在這邊可以選用火屬性的武器，只是遇到獸人戰士長的時候可能就得換裝別種武器或是不理他。如果這邊人過於擁擠的話，也可到隔壁右邊的地圖也是有獸人女戰士的蹤跡，想打獸人弓箭手來獲得2洞角弓的話，也可選擇到艾爾帕蘭的地下二樓，那邊滿滿的皆是獸人戰士長和獸人弓箭手。

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
獸人戰士	261	160	中	人型	地1	獸人戰士卡、[illegible]
獸人女戰士	644	407	中	人型	地1	智力耳環
獸人戰士長	3618	1639	大	人型	地2	獸人戰士卡
獸人弓箭手	[illegible]	[illegible]	中	人型	地1	角弓(2)
獸人英雄	[illegible]	[illegible]	大	人型	地2	獸人英雄卡、[illegible]



犬妖三區 Gef_fild12

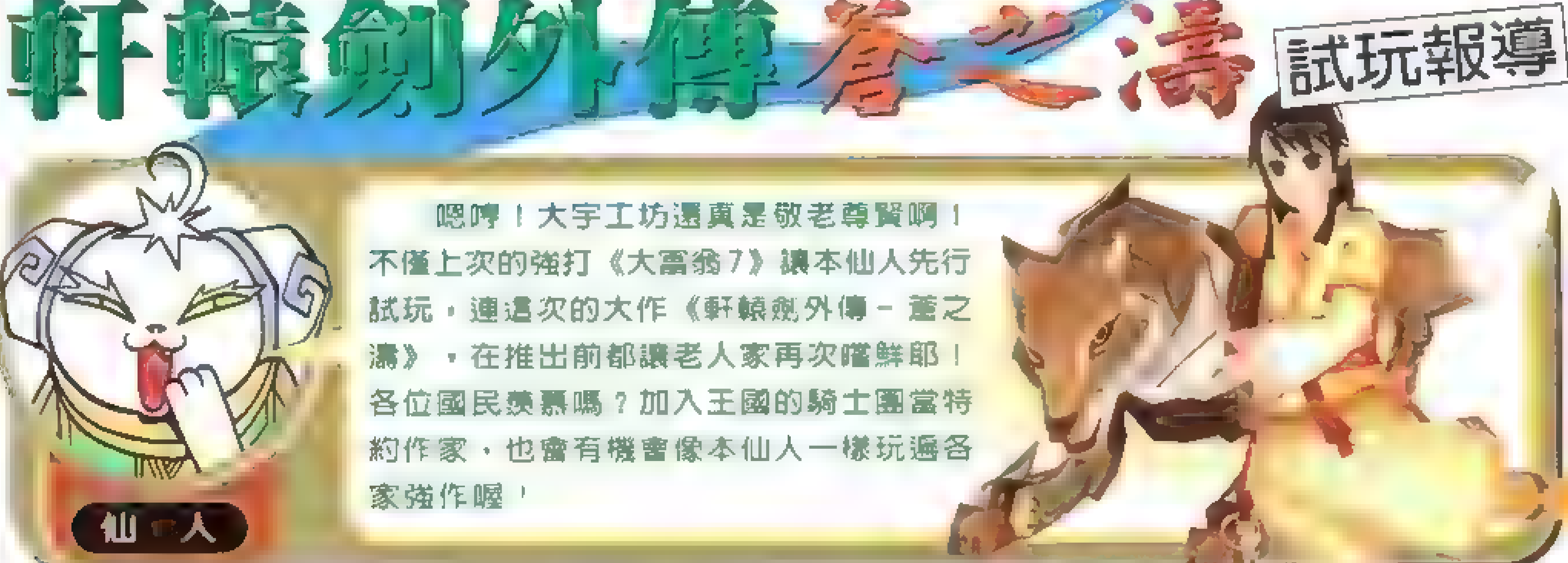
跟上方的犬妖區相同，怪物都是以犬妖為主，這也大幅分擔了原先犬妖區的人數。原本跟青骨同屬高價寶用的犬妖卡，價格現也已大幅跌落，這兩個犬妖區的價值也不若以往。由於犬妖的屬性繁複，建議使用人型種族的武器比較能通吃。

怪物名稱	Base經驗值	Job經驗值	體型	種族	屬性	值錢掉落物
[illegible]	[illegible]	44	中	植物	毒1	
鬥錘犬妖	644	407	中	人型	火2	犬妖卡、面具(1)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	人型	毒2	犬妖卡、面具(1)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	人型	[illegible]	犬妖卡、面具、[illegible](3)
[illegible]	[illegible]	456	[illegible]	人型	火2	一字弓(3)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	人型	[illegible]	[illegible]

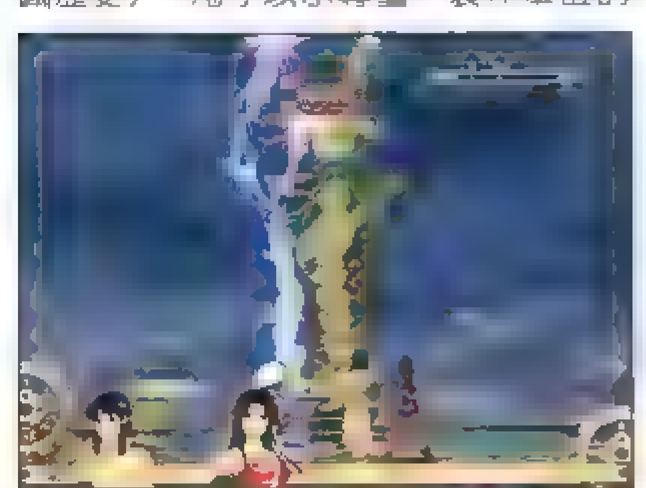
※由於本期提早發刊的關係，為了公平性，抽獎截止日期將往後順移，抽獎結果將在下期(179)一同公佈



軒轅劍外傳 蒼之濤 試玩報導

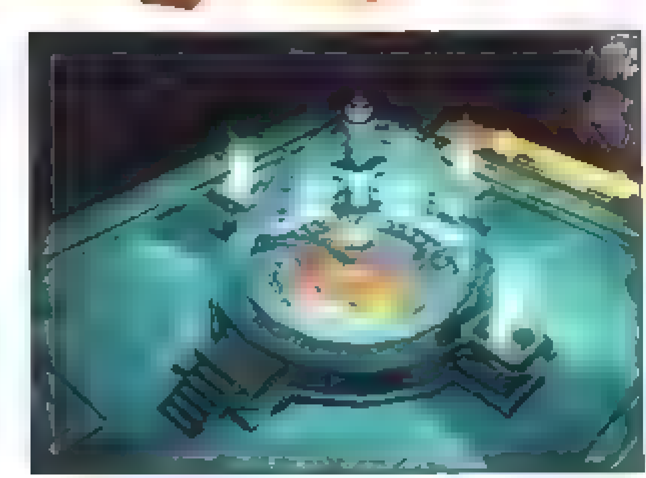


話說自上次的《大富翁7》試玩之後，可能大宇工坊的眾人有感於本仙人的風采及仁德（好人 啊 .），決定再次邀請本仙人試玩即將在二月上市的《軒轅劍外傳 蒼之濤》。這可是件大事啊！想本仙人當年與蔡魔王的《軒轅劍》一代就結下了不解之緣（好樣的！做到一半就當兵去了 ）歷經十數年下來的風風雨雨，《軒轅劍》系列也推出四代的外傳了，真是可喜可賀啊（這好像是某位大天使級的重量級人物常掛在嘴邊的一句話 ，請查照王國歷史）。為了以示尊重，製作單位的大頭還特地讓出自己的電腦給本仙人使用，真是感動（不過聽說其電腦是研發部內最舊的 不愧是資深主管級大頭，好東西都讓下屬先用；聽說這位大哥還剛新婚，真是恭喜喔！）



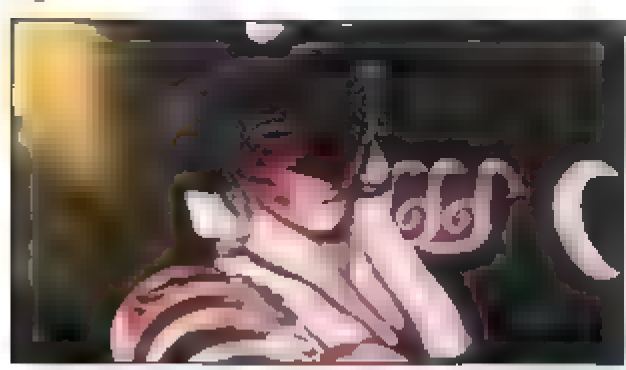




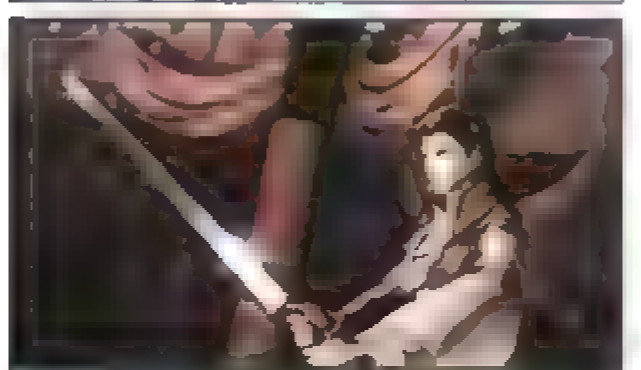




剛進入遊戲時，咦！怎麼沒開場動畫？經過在一旁的企劃解釋，原來由於是測試階段，所以尚未與主程式銜接，真是可惜了；接下來進入遊戲後，發現原來製作單位在電腦裡面早已準備好許多進度存檔，以供本仙人恣意品味一番，可惜本仙人較喜歡吃原汁原味的，所以還是先從頭開始啦！









一開始只見女主角車芸睡醒之後，沒多久從戶外突然闖進一堆士兵，原來是令狐國的軍人，他們以相當不友善的口氣通知車芸，說是國君由於晉國大軍來犯，不得已只好答應車芸的要求，只要她能帶著親製的木甲獸雲狐擊退晉國軍隊，就可以平反車芸一家的罪行。原來車芸的祖父為了研究木甲術，遭奸臣陷害為有謀反之意而滿門抄斬，唯有車芸因當時年紀小而只斬去雙足為懲；但是天生樂觀的車芸不但未因此而意志消沉，反而更積極研發木甲術，以證明其祖父是清白的。如今趁著晉軍來犯，令狐國無力抵禦之時，車芸特地前來求見令狐國君，只要她能以木甲獸擊退晉軍，就希望國君可以還其一家清白。如今看來，車芸的心願算是完成一半了。





不過這些士兵的態度相當差，還要車芸自行到戶外衛欄處找他，才願意將國君特地給予，可用來通行車居故宅的銅令符交給車芸。原來車芸為了上戰場，決定先加強雲狐戰力，所以得回故居一趟，以找出其祖父秘藏的木甲要術，以提升雲狐能力。（唉！車芸也真是太樂觀了，看到這些傢伙，就應該學伍子胥般到晉國去，再跟著晉軍回來把令狐國給滅啦！）



當士兵離去之後，車芸便準備出門，並將一旁的雲狐先行收到某個大哥哥所給的木片之中。沒想到出門之前，房間內突然傳來一陣聲音，原來是個會喊叫的箱子！看來裡面必有所古怪；好奇的車芸將箱子打開之後，只見有隻奇怪的兔子（？）跳出來，並開始講解一些如何使用天書的方法。看來這個怪兔子是製作單位特地派來教導玩家如何進行遊戲的喔！











走出戶外之後，車芸可以在城內與民眾們交談。如果想要接一些支線任務的話，就要多跟這些NPC交談，不過本仙人因時間有限，所以還是讓車芸直接找軍官要了銅令符，沒想到這些傢伙竟然把銅令符丟在地上，要車芸自行撿起！真是軍紀敗壞！連國君給的令符也隨意亂丟，難怪這種國家會積弱不振！

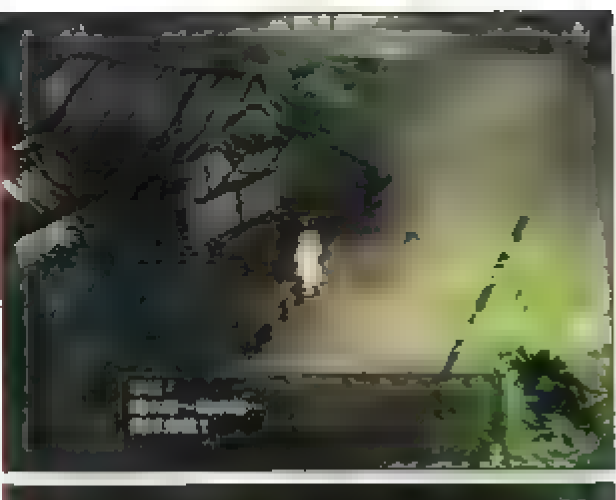




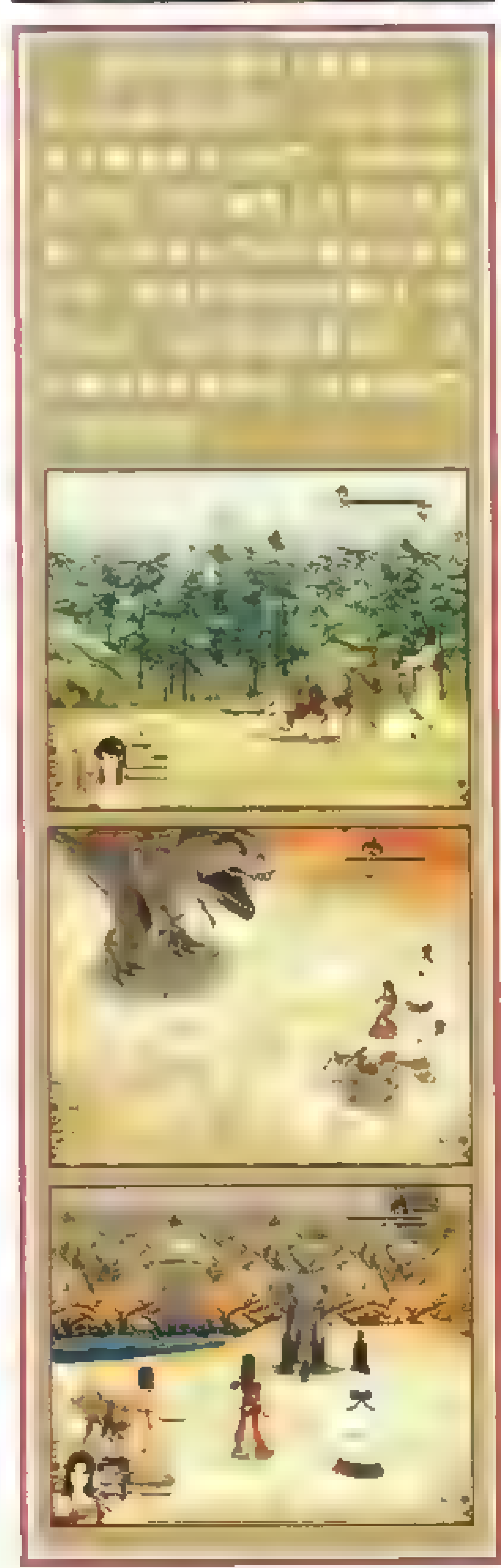


拿到銅令符後，車芸便可以出城，這時畫面會轉換成大地圖，便可前往西南方的車居故宅。進入小地圖後，先別讓車芸直接去故宅處，因為可還有個重要東西要找老管家端木爺爺拿喔！在穿越竹林之後，在另一張地圖找到了端木爺；在一番勸說之後，由於端木老管家知道車芸上戰場的心意已決，也不再阻攔車芸，並說出一個重大秘密！原來端木老管家怕小主人車芸步上老主人的後塵，竟然隱瞞了一個重要的機關，那就是還得有一塊特別的玉佩，才能打開車宅故居中的機關門，進入車芸祖父用來研究木甲術的秘室。不過也虧如此，之前來抄家滅門的奸臣爪牙才不得其門而入，讓秘室妥善保留了下來。



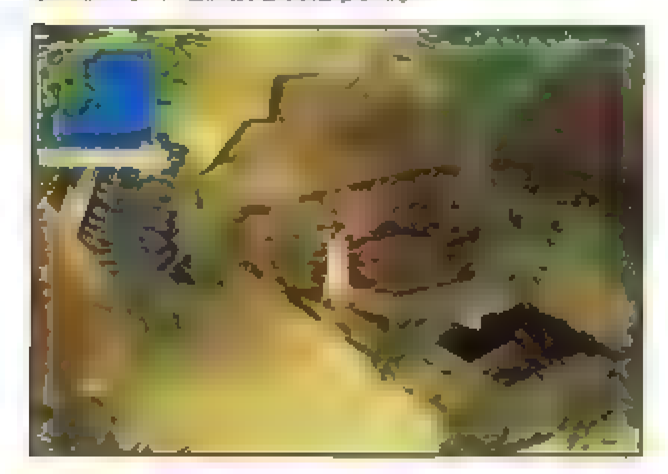






當車芸找到玉佩並打算回去找端木爺時，沒想到遇到一位神秘人物，原來是車芸之前所說的大哥哥；只見兩人相隔甚遠的打過招呼，並互相道別之後，車芸先回去找端木爺報到，再回到故宅門口，要求看守的令狐國士兵放行；沒想到士兵竟然不把令狐國君看在眼裡，而謂此處已由大夫（也就是讒謊稱車芸　家意圖造反的奸臣）佔有！原來這些士兵也不是什麼好東西，之前早已受了一肚子鳥氣的車芸，便用木片叫出雲狐，打算好好修理這兩個傢伙！

解決看守士兵後，車芸進入故宅，並利用玉佩開啟了隱藏的機關門，進入藏有木甲要術的秘室。但這只是秘室嗎？這規模已經是座工廠了！只見高低起伏的平台，巨大無比的機關，也難怪國君會擔心其造反了，一個臣子有這種實力，在上位的君主可不會寢食難安嗎？



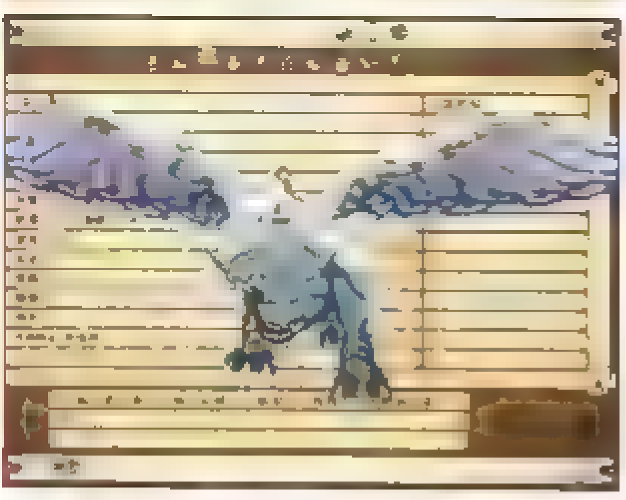




經過重重機關，進入藏有木甲要術的秘室後，沒想到卻誤觸機關，將守衛秘室的木甲警衛全放了出來！眼見溝通無效，看來車芸得一路殺出去了...





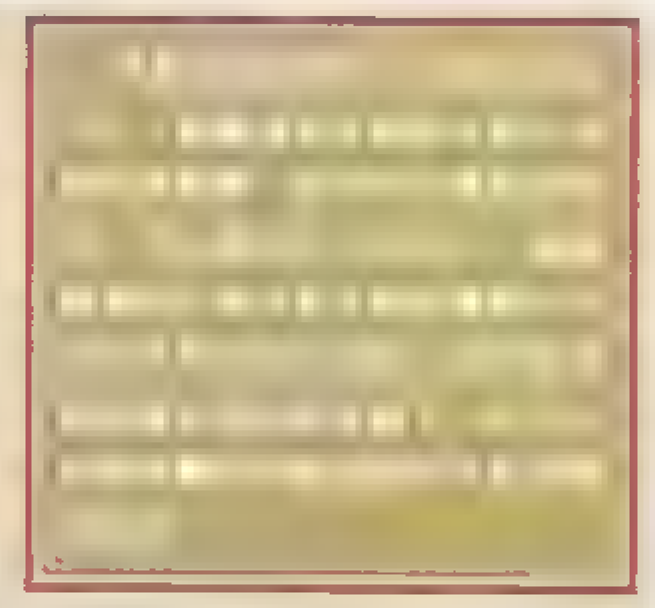


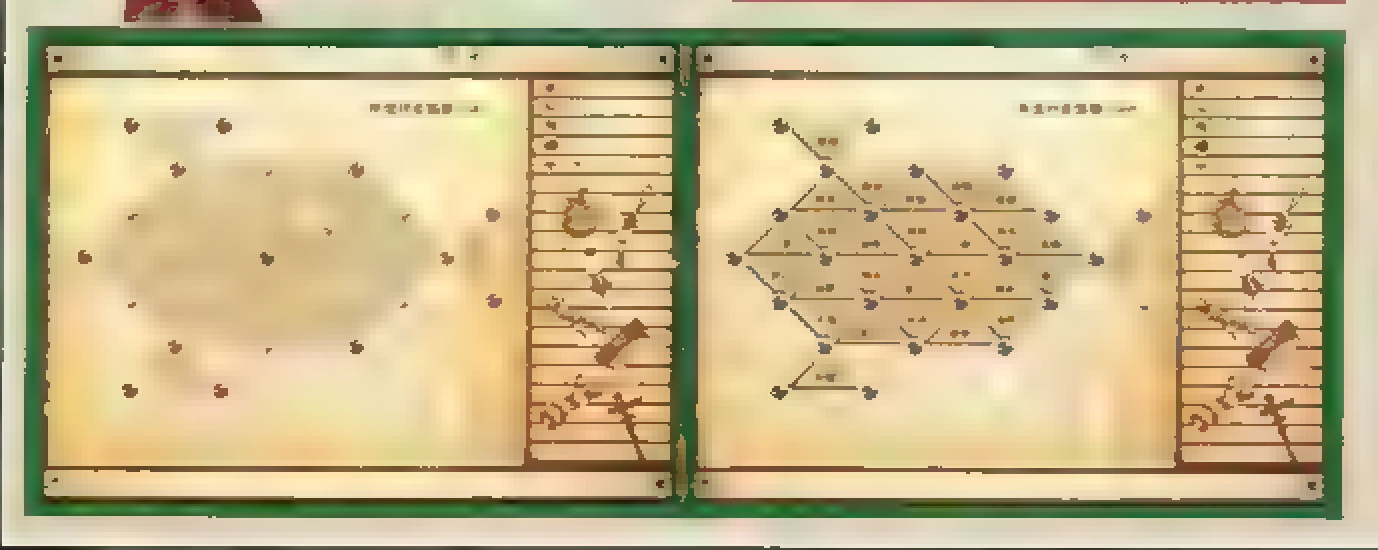
由於受限於時間，本仙人也只能玩到此處，如果各位有興趣的話，可別忘了到時遊戲推出時去買一套來玩玩喔！另外本仙人也取得製作單位的首肯，將在下期放置《軒轅劍外傳－蒼之濤》的試玩光碟，各位若買不到遊戲的話，或許也可以期待這片試玩版喔！還有一點，製作單位也即將授權本王國製作完全攻略本，將於二月中旬上市，各位也記得買本來看看，裡面會收錄許多特殊的獨家資料及秘辛喔！

特殊的魚鱗式木甲術介面

木甲術是一種相當獨特的學問，所以其升級系統也相當特別。當車芸取得木甲要術後，便可以得到所謂的技術點數，而這些點數可以用來研發研發與提升雲狐的相關技能。但這系統可不是單純的點數換技術喔！而是有相關發展技能樹。其獲得技能的步驟為：







不過當車芸擁有的技能點數低於此珠子代表的技能點數，或是該珠子的周圍並沒有鄰接任何一顆藍色珠子，就無法點選，因為技能得要有相鄰的藍色珠子；如果將包圍著技能空格周圍的三顆珠子都變成藍色，如此便能獲得該技能板上的招式或能力！所以玩家可依所需技能的位置，逐一點選所需要的珠子喔！



Taipei Game Show

台北國際電玩展

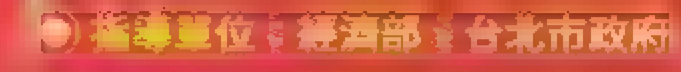
2004/2/6-9 (9:00~17:00) 台北世貿中心

啓動遊戲．引爆動力

免費試玩帶回家

遊戲學校出狀元　元智世新點成金

遊戲場景砸重金　2月6日隆重上映



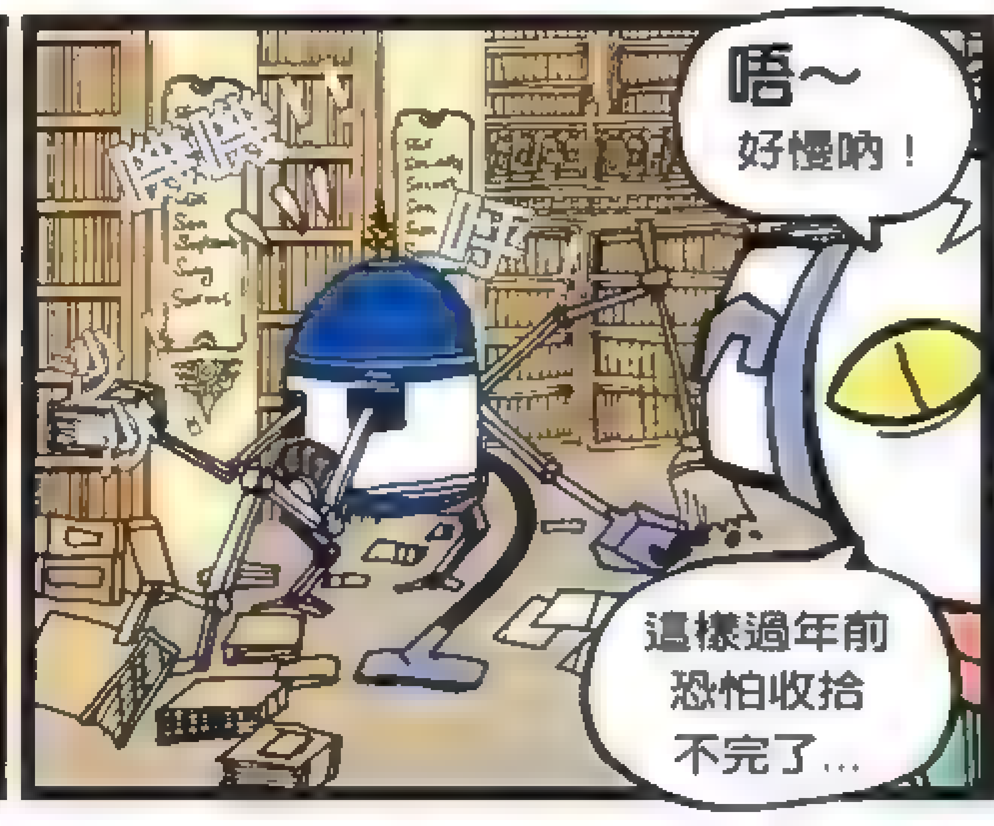
http://tgs.tca.org.tw



攻略圖書館

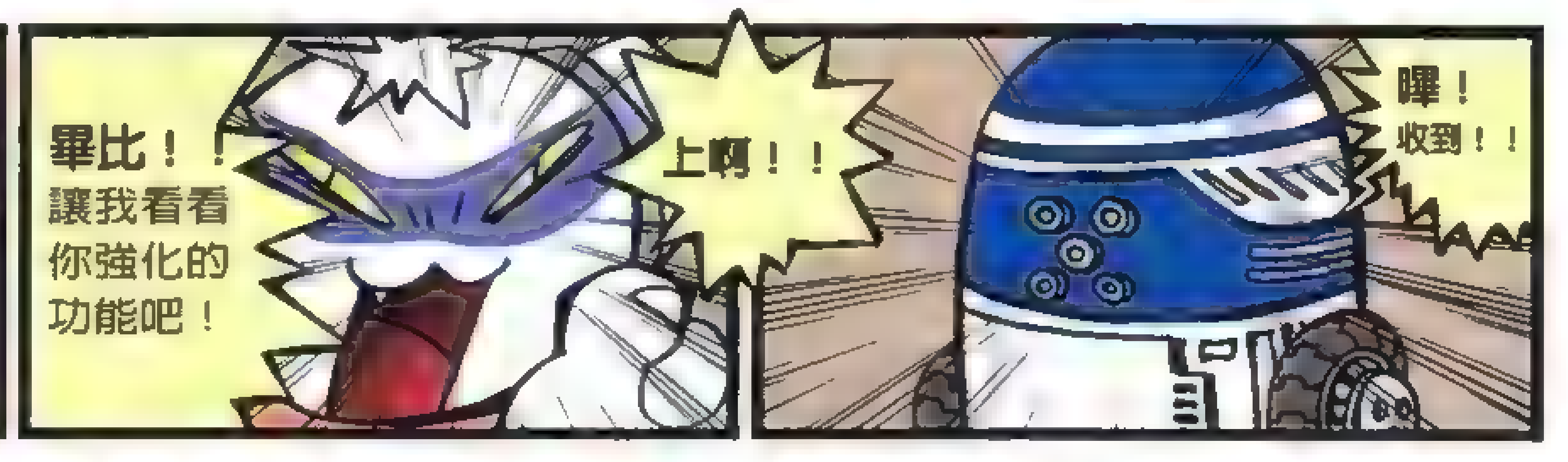
提供最完整詳細的石盤攻略

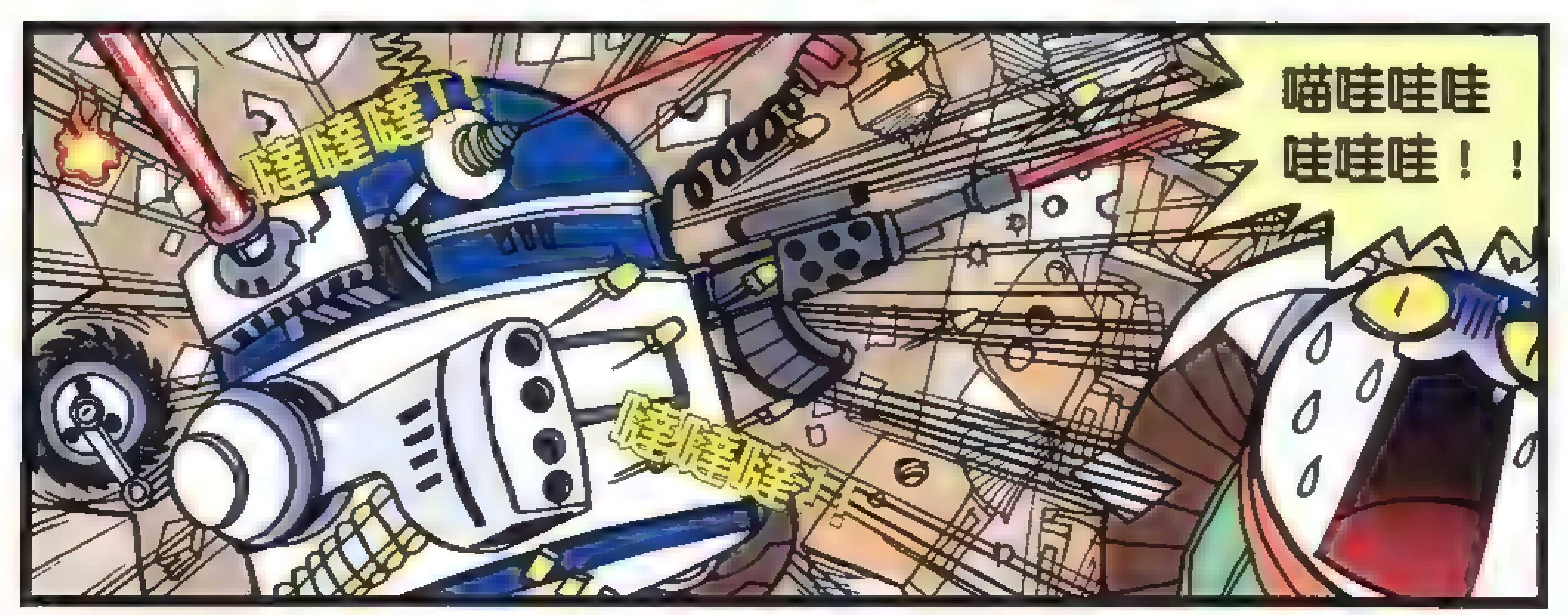
眼見年終快到，圖書館又得好好大掃除一番了

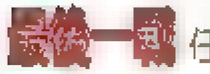


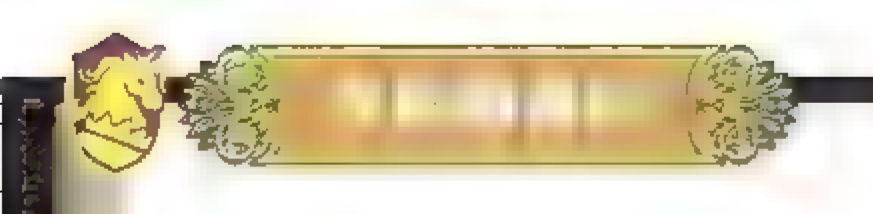


3天後





 最後一戰 任務攻略指引 人類、異形跟蟲族的激戰 p196
 世紀霸業 戰役攻略解析 橫跨古今中外的三大戰役 p208
 魔戒之戰：中土世界爭霸 快速破關攻略  扮演黑暗魔君血洗中土世界 p220
 模擬市民 100%評分攻略 為了收視率惡整怪叔叔 p238





最後一戰 任務攻略指引

關卡 序曲

任務目標
完成訓練診斷


— 自動充電功能很貼心 —

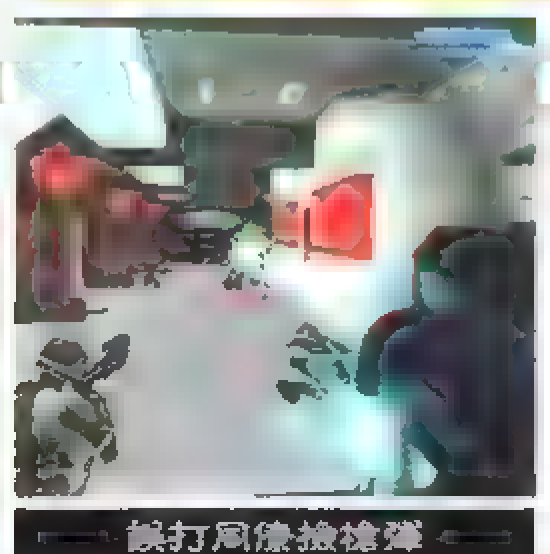
士官長一開場必須於生化艙進行自我生命防衛與戰鬥裝備檢測。當艙門打開後，先左右環顧一下周遭環境，接著走出艙門(按動作鍵E)並隨檢測指導員前行到地上畫有紅色框的位置就定位，依指導員指示進行標定感應器的調校(可調整搖桿、滑鼠)。接著再往黃色框就定位並進行能量護盾自動充電的檢測，但隨即傳來艦長的緊急呼叫而被迫終止武器檢定。此時，生化艙已遭星盟異形入侵，得奉命儘速前往會見艦長。

任務目標
到艦橋上與Keyes艦長會合


— Cortana自此相依為命 —

隨指導員進入艙門後，最好保持一段距離，因指導員馬上會被炸死，往左邊跳過管線，由綠色燈號的艙門前進，因手中尚無武器可使用，故途中與異形的戰鬥不須參予，只需保住生命不受威脅即可。通道中有陸戰隊員會領路前往標有BRIDGE的艦橋謁見Keyes艦長，艦長迫於形勢而決定棄船，接著將有如先知一般的Cortana神經植入晶片插入士官長腦部，命士官長以Cortana的生命為優先，儘速撤離秋風之墩號船艦。

關卡 以Cortanan的安全為優先


— 誤打風像搶槍彈 —

任務目標
撤離秋風之墩號

回頭步出艦橋即可拾取武器彈藥，但同時也會正面迎戰星盟異形。士官長只能配戴兩種武器，若是發生彈藥短缺情況，可隨地撿拾異形武器(當換取武器提示出現時，按X可快速交換武器)使用。

依指示到AIRLOCK之前會遭遇大堆異形攻擊，在角落有超能護盾可使用，這可暫時增強士官長的防衛能力。戰鬥員傳來關閉氣閘訊息時，可先單獨前進，由此殺至另一邊的氣閘前會有一場激戰，同樣在氣閘內亦有兩個超能護盾。此時接獲撤離指令，由一處冒火的通道蹲著(按C)鑽過防爆門，解決STAIRS門前的異形後進入門內，與陸戰隊員攜手解決阻礙後，登上二樓並一路殺至撤離站，但發現救生艙已遭異形破壞。Cortana啟動HUD以導航點指出維修通道之方向與距離，朝此目標可往另一邊的救生艙。

進入維修通道後，Cortana偵測出有異形，隨即啟動雷達以顯示敵人位置。維修通道內可找到一扇有綠色燈號的艙門，進入後，Cortana提醒可用槍托撞開破損的一道艙門，這道艙門指的是有破毀缺口並起火燃燒的那一道，靠近它用槍托(按F)即可撞開通路，由此單打獨鬥到CRYO B門前，進入再往前推進一路都會有激戰，同時也發現此地已遭嚴重攻擊而損毀，往右到起火燃燒處需慎防爆破，此地有門扉可進入另一段維修通道。

這段維修通道有多處出口，且都是相通的區域，裡頭佈有大量的異形可殺個痛快；若是不想斧毒異靈，則一頭往救生艙跑去，即可順利搭搭救生艙脫離船艦。

關卡 完美無瑕的戰士

秋風之墩號已告完全淪陷，而士官長所搭乘的救生艙亦告失速墜落，所有機員和陸戰隊員皆已罹難，走出艙門時，Cortana偵測到星盟的登陸艦已逼近，應是搜尋生還者而來，提醒儘速躲入山丘暫避，或可逃過敵人耳目。

任務目標
躲避搜尋的星盟巡邏人員

任務目標
前往較高的地面

任務目標
搜尋其它救生艙與人類生還者


— 戰況超級吃緊呢 —

撿拾散落一地的補給後，越過石橋往對面山丘躲避，星盟登陸艦會載送異形前來追殺生還者，且空中同時會出現星盟的妖姬號進行搜尋。行蹤敗露的話，必須以衝鋒槍解決空中來回盤旋的妖姬號；事後若為補給，尚可走回救生艙解決徘徊在附近的異形。

沿山坡往上推進到一處石堆前，遭遇到一小波異形攻擊，可以巨石當掩體，或爬上巨石上頭丟擲手榴彈。為節約彈藥起見，可視情況多利用異形丟下的武器。再往前會遇上首批其它救生艙的生還人員，但正與星盟登陸艦載送來的異形對決中，應儘速從後包抄以減輕生還人員的損傷。危機剛解除時，又發現星盟登陸艦再度趨近，全員即準備展開殊死戰。

任務目標
留在救生艙信標處

任務目標
保護人類生還者

任務目標
等待撤兵登陸艦到達


保護生還者趕緊溜

救生艙信標處指的是建築物頂層平台，此地有數名人類生還者，他們雖同樣與陸戰隊員會參予戰局，但因星盟登陸艦會陸續載送大批的異形從四面八方前來，且持續有五、六波的攻擊行動，要保住他們的生命簡直比登天還難。退而求其次吧，利用平台上的急救包與彈藥補給顧好士官長自己的命就夠不錯囉！手榴彈在此戰役中會有非凡的妙用。

若能撐到星盟異形全都死絕後，Cortana 會呼叫撤兵登陸艦 1419 號前來載運生還人員(如果有的話)，並送來一部越野型的疣豬號輕型偵搜車。士官長必須從駕駛座這一邊(按E)上車駕駛，否則只會淪為"乘客"而已。疣豬號行進間的攻擊任務，會轉由車上的機槍手負責，士官長也可以從後方登車扮演機槍手，但車子會變成無人駕駛

任務目標
搜尋其它三個救生艙

任務目標
保護所有生還者

任務目標
等待撤兵登陸艦到達


真正的險象環生

駕著疣豬號越過山丘會發現一處山洞，沿山洞內通道可開往另一頭出口，但山洞內有段地面缺口需加速衝刺才能越過。途中要是翻車的話，只需將車子(按E)翻正，其它陸戰隊員自動再度登車的。

山洞出口是飛行降落地，解決此間異形後，往右方斜坡爬至頂端，再往前一直到盡頭前有面板開關，啟動(按E)後可開啟下方缺口的能量橋。駕疣豬號越過能量橋一直到另一邊山洞出口，Cortana 偵測到生還者比預期的多，而 Keyes 艦長也已安全著陸，會合之後應可組成有力的反抗部隊。

關卡 重聚

接下來的救援任務並無順序的限制，此地儘管幅員遼闊，但還是有跡可尋的，但凡山道入口有燈號顯示者，即表示山谷內有待援的生還者。開出山洞後先別進入任何山道，沿著溪流開上一段路程會發現一個無生還者的救生艙，但可撿拾一把狙擊步槍和彈藥補給，狙擊步槍瞄準鏡放大八倍以後，幾乎可使大部分的星盟異形一槍斃命，這對於救援行動會有莫大的助益。

回頭在入口附近右邊進入有燈號的山道，在此可發現一艘救生艙，Cortana 提醒有陸戰隊員躲在建築物上方。當靠近建築物時，星盟登陸艦會會載送異形前來阻擱，解決後可與援軍取得聯繫，並由撤兵登陸艦前來載送生還者離開。疣豬號除駕駛外，尚可載運兩名隊員，獲救的陸戰隊員會自動補足缺額，將車子開到隊員身邊即可。

任務目標
搜尋另外兩個救生艙

任務目標
保護所有生還者

任務目標
等待撤兵登陸艦到達

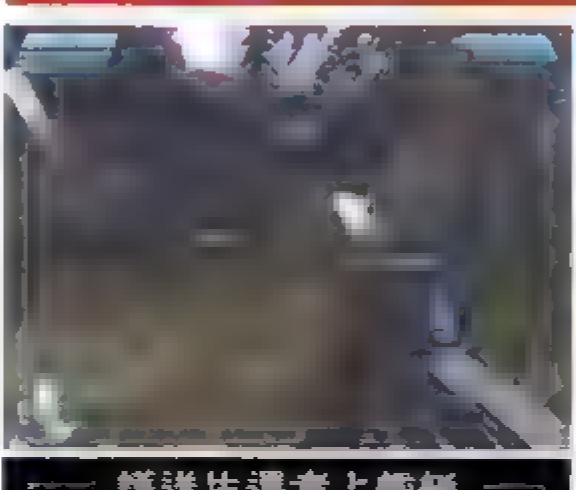
接著由此山谷另一處山道出口開往瀑布前，越過溪流找到一處有燈號的山道入口，進入後可見到救生艙，艙前尚有一把狙擊步槍可補給，而陸戰隊員則是躲藏在巨石堆上。以狙擊步槍解決徘徊在巨石下的異形後，直接將疣豬號開上巨石堆與陸戰隊員會合，緊接著星盟登陸艦照樣會載送異形前來；由於居高臨下之便，大可以手榴彈快速解決敵人，或以狙擊步槍收拾逐步逼近的星盟精英部隊。將車子開上巨石堆上有個好處，與隊員之間可有較佳的奧援作用，並有效避免顧此失彼之憾。星盟登陸艦同樣有數波攻勢，完全解除危機後，撤兵登陸艦同樣會前來載運生還者離開。


沒看過機毀人亡嗎

任務目標
搜尋最後一個救生艙

任務目標
保護所有生還者

任務目標
等待撤兵登陸艦到達


護送生還者上艦艇

Cortana 偵測出秋風之墩號墜落地點已遭星盟封鎖，艦長雖然尚存活，但與所有生還者都遭俘虜，必須儘速找到最後一個救生艙以集結兵力。此時在溪流邊行進會遭遇數架星盟妖姬號

的襲擊，交由疣豬號的機槍收拾即可。依照導航點進入一處山丘後方基地時，Cortana又偵測到艦長被囚禁在星盟的巡洋艦和諧號，並探知位於北方的沙漠高原上。

進入最後一處山谷，Cortana提醒要搜索建築物內部，因陸戰隊員可能躲藏其間。以狙擊步槍解決建築物外頭異形以後，在建築物中可發現一條地道，進入地道即可會見躲藏在此的隊員，併肩殺出血路返回地面後，撤兵登陸艦仍然會前來載運生還者。所有生還者皆告獲救，士官長自然要跟著一起登艦(在船艦後方按E)離開囉。

關卡 真理與和諧號

任務目標

登上星盟戰鬥艦

於高地降落後，Cortana提醒要以奇襲為最高準則，此行備有大量的狙擊步槍彈藥，可善加利用。往唯一通道進入時，仔細觀看會發現右邊有一長條型的小步道，且有粗壯的樹幹當掩體，不虧是最佳的狙擊地點，瞄準鏡放大時可開啟(按Q)夜視功能。先在此以狙擊步槍突襲下方所有砲台上的砲手，好讓陸戰隊員能夠一舉攻佔。往前拐過一處彎道後，接獲Cortana警告前方有行動，在此可利用樹幹掩蔽並以狙擊步槍收拾對岸的砲手，敵方主力解除後，隊員會陸續向前挺進


狙擊步槍分段放大效果

沿山坡前進到山谷下方時，隊員會全數在此待命，士官長必須先往左方解決精英部隊後登上山頂。當士官長攻佔左翼後，陸戰隊員才會開始行動，這時要快速解決左翼山頂兩名砲手以減輕隊員傷害，當深入敵陣核心時，星盟會出現大舉的增援，但因手榴彈會傷及隊員，故應避免使用，可利用砲台助戰即可。位於左翼砲台附近的樹底下有隱形裝置可使用，用以掩護並對付敵方的精英部隊效果不錯。

山谷中再往上有一條狹道可抵重力升降機的所在，先以狙擊步槍除去山頭的砲手才好前進，之後會有數波異形攻勢會由此升降機前來，可運用砲台或以手榴彈對付。最後尚有數名強悍的獵人會現身，其遠程砲彈攻擊威勢極猛，因砲台不可移動之故，極容易變成槍靶，最好還是徒步以手榴彈和衝鋒槍猛射的方式較易集中火力。搞定獵人之後，站上藍色光暈的重力升降機，即可與陸戰隊員一同進入星盟戰鬥艦。併肩作戰的隊員若不幸全部罹難，還是會再出現另一批陸戰隊員遞補的。


利用砲台可省彈藥

關卡 如入虎穴

任務目標

找到艦上的禁閉室並救出Keyes艦長

登陸艦將士官長與數名陸戰隊員載送至星盟戰鬥艦，Cortana雖偵測出此地並無星盟的守衛部隊，但有異形存在。沒錯，大量的異形會從不同艙門大舉進逼，數量一多難免會慌了手腳，且所有同行的陸戰隊員很容易就會全軍覆沒，士官長還是顧好自己為首要考量才是。首先，先於桌緣後方取得隱形裝置，退至牆角再伺機以手榴彈先解決隱形的精英部隊，雖說是隱形，但仔細觀察還是有跡可尋的，至少手中兵刃就是明顯的目標。一旦隱形精英部隊陣亡，戰局也就成功一大半了，接著可利用異形出沒的閘門開蓋的特性，以獲取護盾的充電時間，陣亡的隊員彈藥與異形的武器都得好好的利用，否則很難殺出血路的。


這是異形的精英部隊

危機解除後若尚有存活的隊員，則會領頭進入泛著綠色光的艙門，但因此門必須由另一頭開啓，故而士官長得先獨自由另一道艙門設法打開。回頭進入另一道艙門並螺旋殺至上層，丟擲幾顆手榴彈解決下方的異形，再由艙門進入下層內部，抵達時尚有異形阻擋，且須留意此地尚有獵人。打開艙門(按E)讓另一頭的隊員進入後，往前下斜坡進入有綠光的通道，到盡頭站上停機坪時，星盟登陸艦會載送大批異形前來，其中尚有數名精英部隊待收拾。當Cortana打開另一道出口艙門時，如無意外，應該只剩下士官長一人了。

到通道盡頭，Cortana再度向登陸艦1419號請派增援，且此停機坪的異形似乎更加強悍，可先以手榴彈阻絕後患，免遭前後夾攻之虞。進入盡頭艙門即是指揮中心，解決此地異形後，Cortana偵測到艦長的雷達訊號很接近，依照導航點進入目標艙門，於通道中可找到禁閉室，啟動面板開關打開牢門，可由陣亡的隊員身上獲取補給，但艦長所處的禁閉室必得往底搜尋，找到另一間禁閉室會有隱形精英部隊看守，啟動開關打開牢房即可救出艦長和一干陸戰隊員。艦長聽聞星盟提及光環環帶，正如火如荼尋找光環控制室，因唯恐是新式武器而危及人類生存，故下令全力趕在星盟之前搜尋光環控制室的所在。

關卡 別說了，跟我走…長官

任務目標

回到停機艙以便撤離

此刻時，需與僅存的隊員護送艦長安全地至停機艙，但一路殺回到控制中心時，會遭遇兩名衣著受不同或有差異隱形的精英部隊攻擊，必須趕在艦長遭殺害之前清除之，否則即告失敗。對付隱形精英部隊以衝鋒槍連擊效果較佳，且因牠們行動迅速，若以手榴彈攻擊極難命中目標，要是使用會黏牢在牠們身上的異形手榴彈，則當牠們逼近時，效果無異於自爆。士官長必須犧牲大量的護盾能量堵在入口前，當衝鋒槍換填彈藥時，還得捱得住被攻擊，力求對方不攻勢齊發才是致勝之道，死幾個隊員都很值得的。


此即隱形精英部隊

成功關閉後，Cortana表示遇有阻礙，難以按計畫撤離，艦長則要她指出任一艘可用的星盟登陸艦所在，他即有辦法可帶大家安全逃離此地。當雷達出現導航點以後，循路返回停機艙，啟動面板開關打開登陸艦夾門即可脫離星盟戰鬥艦。

關卡 安靜製圖機

任務目標

清除登陸海灘的敵方

Cortana指製圖機是尋獲祟能控制室的關鍵，故將士官長與陸戰隊員降落此地海灘，隨即遭遇激烈的槍戰。因為場地空曠遼闊之故，故宜採猛攻方式進逼，另可盡情發揮手榴彈的威力。海灘上的異形清除後，登陸艦1419號會載運疣豬號空降，登上駕駛座並集結機槍手與副手後即可出發。

任務目標

找到地圖室的入口

駕車沿海灘急駛到山坡前會遭遇首度阻撓，開上山坡發現左邊上坳建築物有異形駐守，全數殲滅後，Cortana研判敵人激烈反抗，製圖機必在此地無疑，建議繼續往下搜尋。


再轉左一點就是了

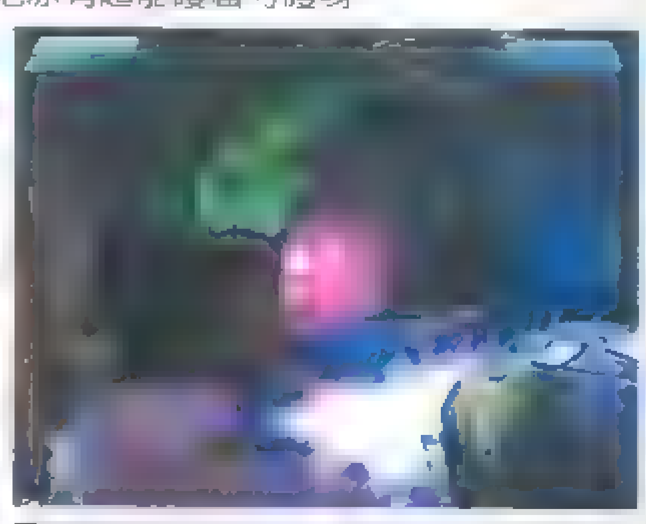
進入建築物內部的斜坡下方，遇有一扇連Cortana也無計可施的門，經與艦長聯繫後，獲致確切的攻堅指令，另強調需趕在星盟之前找到控制室，但得從別處著手。

任務目標

找到主設備保全中止裝置

步出建築物駕車往海灘另一頭前行，途中發現有處樹林聚集有異形，由此徒步爬上山坡到頂端，除了一般異形攔路狙擊外，尚可在環狀型空地發現精英部隊蹤跡。利用樹幹掩護，先投擲幾顆手榴彈試試手氣，精英部隊發覺時會逐步進逼，再改以衝鋒槍猛射即可。樹陰下有補給品可取用，另於精英部隊所在的空地亦有超能護盾可護身。

再往山坡上推進會遭到另一批異形強力阻攔，往下繞過建築物到前方入口，於盡頭會發現有數個超能護盾。進入建築物斜坡盡頭，於室內發現有獵人蹤影，雖有大量掩體可藏身，但也很容易因爆破而傷到自己，可於入口處以異形的電漿手槍充能攻擊。之後再往內部可尋獲總控制面板，啟動它即可中止保全系統，如此可打開先前地圖室斜坡底端的門，但回頭在入口會再出現一名隱形精英部隊

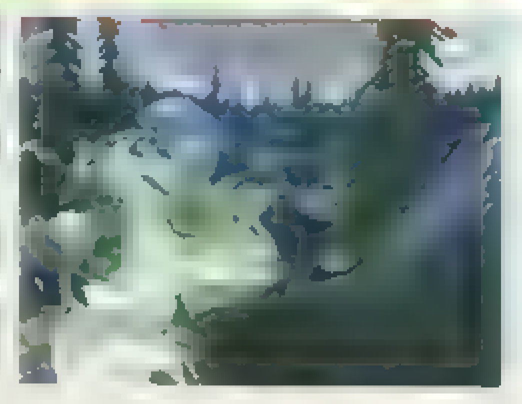

異形中最強的獵人

關卡 安靜

任務目標

找到安靜製圖機

當與隱形精英部隊對壘時，Cortana接獲援軍運送對付獵人的重裝備前來，一邊支撐猛烈攻擊。此時可選擇與隱形精英部隊硬幹，或是受命出戶外送的援軍，援軍若是遭受重創，自己外出找尋有無可搶救的物資。



步出戶外可以狙擊步槍收拾海灘上的異形，另於海灘邊可撿見援軍運送的物資。循原路返回登上山坡的樹林前與隊員會合途中，在環狀型空地會遭遇星盟的船艦送來的異形，駕著疣豬號開往放置物資之海灘，可找到火箭筒彈藥和一次的補給品。

再將車子開上先前製圖室的山坡上，以火箭筒瞄準射擊建築物前方的數名獵人，之後徒步通過建築物斜坡下方剛打開的製圖室入口。(可將疣豬號開至門外靜候，待回程時，車上機槍可協助作戰。)


機槍手動作很帥吧

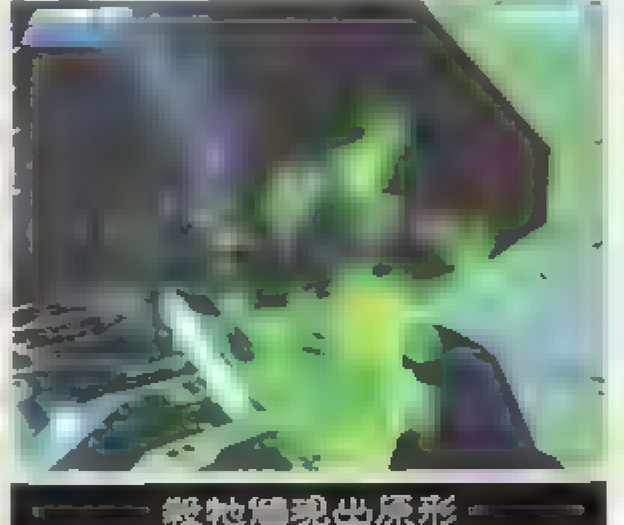
關卡　酷刑

一進入即遭受大群異形猛烈攻擊，門後右方有斜坡可上二層，居高臨下視野較明朗，可手榴彈先一解決室內異形後，在右前方有處地洞，由此跳入可收奇襲效果。或由左前方門後的斜坡往下亦可，底層除一般異形外尚有獵人，可以火箭筒對付。

再由獵人所在的後方斜坡往下，此時會接獲外頭有星盟的快速艇來襲，就交由外頭的海軍陸戰隊應付吧！當務之急還是先找到製圖機要緊。接著一直往下，直到在遇見精英部隊的一道斜坡室內找到製圖機為止。啟動安靜製圖機之後，Cortana研判控制中心外表看起來像寺廟或神殿，但因外頭已有大騷動，故表示先返回地面與艦長會合，再設法前往控制中心。

回到地面上以便撤離

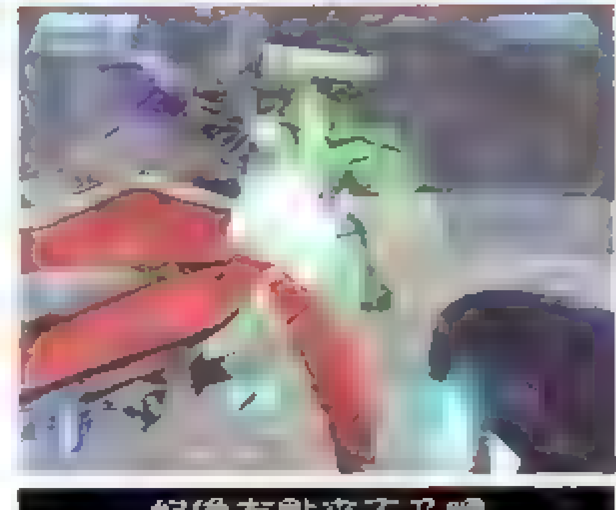
循原路返回地面途中，免不了有成堆異形擋道，此行需多利用異形的武器，因身上彈藥絕對不夠使用的。回到斜坡前的入口時，尚有數名隱形的精英部隊埋伏在此，若是先前有將疣豬號開至此地，則車上隊員即會展開反擊，只需將車子開出建築物，並迅速下車奔向停靠在建築物前方的鵜鶘號，隨即起飛並往先前環狀型空地上的入口進入地底。


殺牠個現出原形

關卡　我就是比你強

到達前往第三裂口的中繼站

降落後應快速搶佔門邊的砲台，待門內異形出來時，才好從容應付，但須慎防異形丟擲手榴彈，遇此情況則需快速遠離砲台。進入建築物會有第一波的強烈攻勢，多利用手榴彈可省力不少。Cortana這才警覺星盟在此的佈署超出想像的堅固。往對面通道走出戶外橋架，Cortana指此地景觀似自然天成，而非出於人造，並呼叫援軍趕來支援。


好像有點來不及哩

在長條型的橋架上、下二層都有異形，尤其對面入口前的砲台更躲有隱形精英部隊，若是準頭很夠的話，只消一顆手榴彈即可摧毀砲台和精英部隊。再往前進入室內，攻勢會來自左方，沿此方向繞一圈到盡頭會再遭遇隱形精英部隊，同時亦有一條向下的斜坡可通往升降機。


這會傷到自家人的

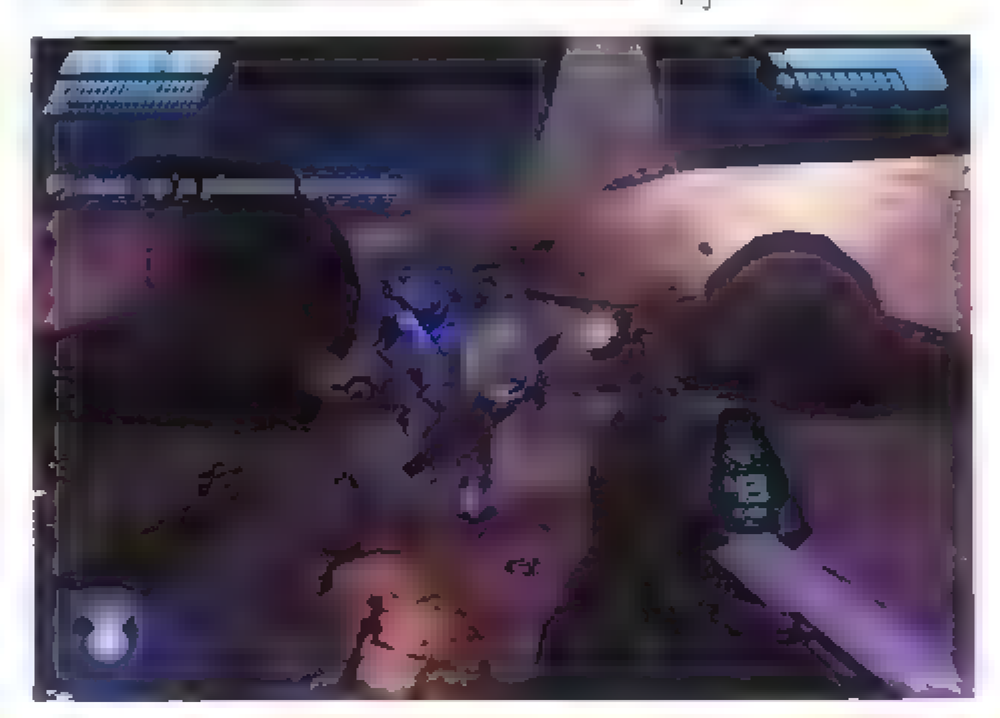
搭升降機到底層解決異形後，再往對面通道步出戶外，此時會見到場面空前盛大的戰爭實況。來援的陸戰隊員位於左前方，狙掉左方砲手即可快速與隊員會合，在此臨時陣地會有狙擊步槍和火箭筒彈藥補給，端起火箭筒快速解決敵方的妖姬號與裝甲砲艇，再以狙擊步槍解決徒步的異形，之後即可使情勢逆轉。

駕駛疣豬號往出口右方的山道前進，越過一處巨石後，會發現河床上的戰火方酣，快速改搭停靠在河床上的天蠍號戰車以助長陸戰隊員的聲勢，天蠍號裝備有砲彈和機槍兩種武器，摧毀載具所向披靡。戰事稍歇後，會發現眼前有疣豬號、天蠍號，和星盟的幽靈號可供選擇，但最好先駕著天蠍號繞過山道或鑽過山洞到另一頭山谷。

山谷間仍然烽煙瀰漫，山坡底下和正對面隧道上方各佈有星盟的裝甲砲艇，且有幽靈號、砲台和異形穿梭其間，要留意幽靈號是由精英部隊駕駛的，即使摧毀坐艇，落地的精英部隊只要尚且存活，還會大加反擊的。要對付敵方的裝甲砲艇，天蠍號的火力是很足夠的，但因移動不便，很容易就遭到敵方反擊砲火猛攻，可考慮以移動迅速靈活的星盟幽靈號對付，只消數分鐘還是可成功的。至於徒步的異形和砲台，則大可視情況交由陸戰隊員負責即可。

大勢底定之後，別忽略了隧道上方尚有一部，此時戰況較輕鬆，可改以天蠍號砲擊。地面清理完，由隧道內還會竄出數名精英部隊。大獲全勝之後，就將載具開入隧道吧！只消下個車啟動左方的面板開關即可打開防爆門。


戰爭場面越加華麗了



關卡 旋雷

於隧道內會遭遇幽靈號和異形攻擊，由於地面有高低起伏的落差，可先投擲手榴彈探路，動作夠快的話，可搶在精英部隊之前搭上幽靈號給予痛擊。開出隧道盡頭的山洞後，戶外尚有二部幽靈號要解決，此間的敵人大多是精英部隊所駕駛的幽靈號，故人肉較難抵擋。


真的不是我殺的

到達前往第三裂口的中繼站

在此山谷遠處的砲手可以狙擊步槍射擊之，位於中間地帶的建築物右方有隊員遺下的彈藥補給，建築物內部則有隱形精英部隊，在盡頭轉彎處的石堆後方尚躲有數名獵人，以火箭筒攻擊較有效率。

轉過彎道是一處地勢低緩的溪谷，溪谷中有兩名獵人，在此右方可見到來援的陸戰隊員，但旋即遭到星盟登陸艦載送異形來襲。整備之後往獵人所在的山洞前行，洞口尚有火箭筒彈藥。進入洞內又有猛烈的攻擊，山洞外則是星盟的另一處基地，Cortana 提醒要越過山脊到砲台的下方。

爬上山坡是一廣闊之地，此地的戰況亦非同小可，除砲台以外，另有精英部隊和幽靈號，山洞內外的火箭筒彈藥正好可派上用場。解除外頭危機後，在右方門後尚有精英部隊竄出，全數清理後，Cortana 要士兵固守陣地，等待救援，士官長則需繼續前進。

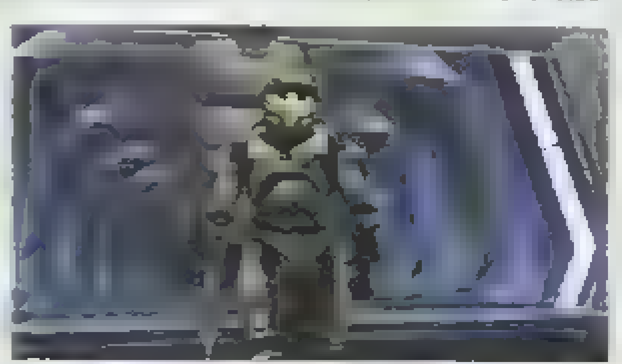
接下來必須單獨經過門內通道到建築物內部，此地格局似曾相識，自然也是充滿了異形，準備運用異形武器大展身手吧！在入口正對面的門後有開關可啓動升降機到頂層，後方尚有通道可往戶外，在長條型的橋架上有大批異形和隱形精英部隊，而來自右方橋架上的獵人火力也不可小覷，幸好有一小段防爆玻璃可護身。


感覺是不是很爽

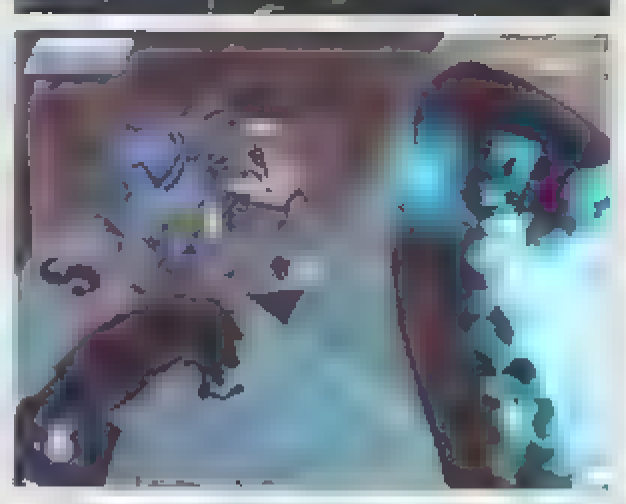
經過橋架另一頭通道再往戶外，在右方不遠有隊員遺下的火箭筒彈藥，往前進入門後長廊再面臨一堆異形，且得留意由夾層而來的砲火。往前再經通道往戶外，若是先前未取火箭筒的話，該回去拿來獻寶了，因此地佈滿了獵人和幽靈號。宜躲在入口左右的防護盾避開砲火，再伺機以火箭筒反擊，對面入口前則尚躲有隱形精英部隊。進入通道後還是環狀的室內，在後方有斜坡往下，長廊中則有隱形精英部隊。拐個彎再進入室內可得小心了，此地計有兩名獵人，發射火箭筒得留意距離，若以衝鋒槍掃射則需掌握退路。若能設法先不驚動獵人，則在環型牆內有火箭筒彈藥可補給。當後方門內再竄出另一批異形時，Cortana 有感敵人抵抗越趨激烈，想必是更接近控制中心了。

關卡 如果我有超級武器就好了

經由通道到了戶外，Cortana 指此地正是控制中心，只要將她帶往金字塔型的建築物頂端就行。在出口處可利用門的開關以有效躲過敵人猛烈的砲火，以火箭筒先打下幽靈號，再逐步推前收拾異形，但因位處兩山壁間的狹窄步道，需須防失足跌入山谷。



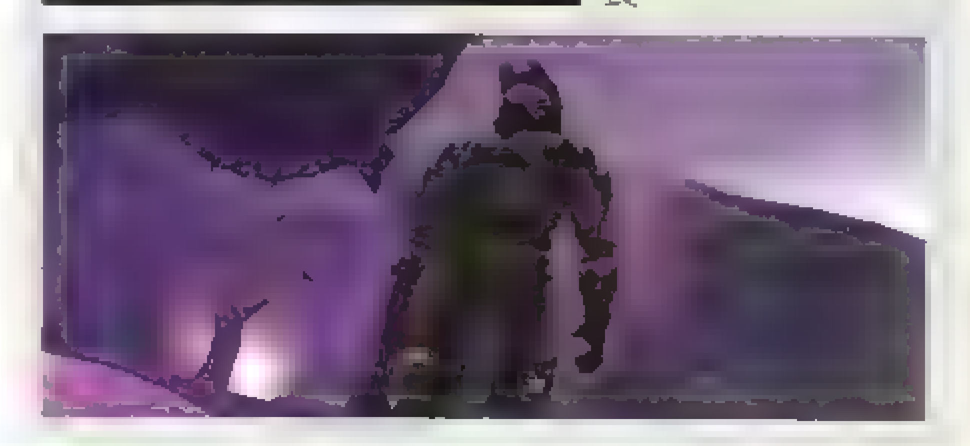
越過步道往另一頭山壁間的入口進入通道，盡頭是環狀型建物室內，解決異形後發現有往下的斜坡，越過一道門即是升降機可往底層，再進入室內首遇隱形精英部隊，另可在夾層找到彈藥補給，再經通道往寬廣的戶外時，Cortana 提醒要往頂部的控制中心，另可搶佔出口附近的幽靈號，但得先解決看守的精英部隊。


看清獵人的真面目

駕著幽靈號分別收拾位於金字塔型建物斜坡上的兩名獵人，由左方登上斜坡再依"之"字型的行進方式輾轉殺上屋頂，在頂部尚得先面對數名獵人，可利用左近的砲台先猛射，被轟下砲台後，再迅速改以衝鋒槍掃射。推進到最頂部的巨大防爆門前可得留意了，啓動面板打開門後，裡頭會冒出一大批包括精英部隊的異形，可以門前的砲台對付，或駕著幽靈號可保有較高的機動性。全部肅清後，Cortana 偵測出毫無星盟防衛的跡象，故可按下第二道面板開關以進入裡層的黑龍控制中心了。


幽靈號真的較靈活

cortana 研判出黑龍是先驅者所造，並得知星盟對其中所含的東西極感畏懼，忽又驚覺艦長前往的武器儲藏所並非真的，故催促士官長儘速單獨前往阻攔艦長。

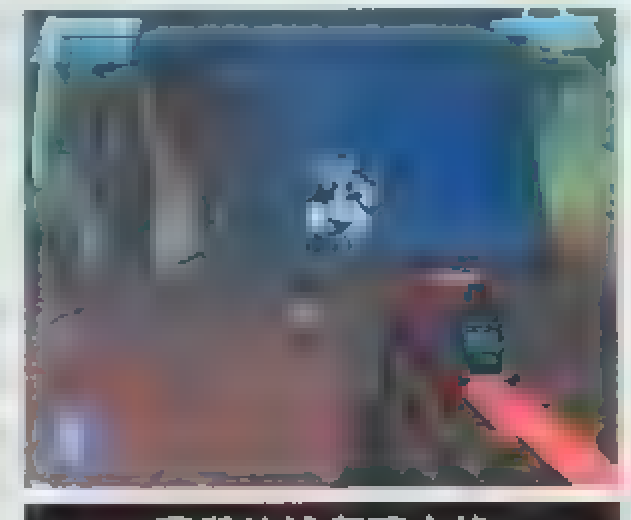


關卡 有人來陪你了

任務目標 找到Keyes艦長

獨自降落在異形大舉著陸中心的沼澤地，左邊可發現艦長一行所搭乘的登陸艦，且不時傳來重複的電訊，指稱隊員已遭非星盟的異形攻擊，而艦長也已確定被俘。

往前爬上山坡會見到異形屍體，經過一艘星盟的登陸艦到山頂，跳過一根倒臥的巨大樹幹，快速搶佔山頂的一座砲台，如此可好整以暇的收拾樹林間的星盟異形。進入樹林內的建築物時，瞧見升降機剛好停妥，由此下降到地底再遇異形。往前推進後，在入口左方地面有缺口，先勿掉入，從上層甲板以手榴彈先解決下層的異形後再跳入。跳下後往右方的門進入，解決異形再往左方進入門內，門口可見到異形屍體。再往泛藍色光的門進入，會抵達一間巨室，跳過斷裂的平台進入藍色光的門後，再進入一間泛紅色光的門，在此會見到一名驚嚇過度的陸戰隊員，他已經失去理智了，就讓他死個痛快吧！

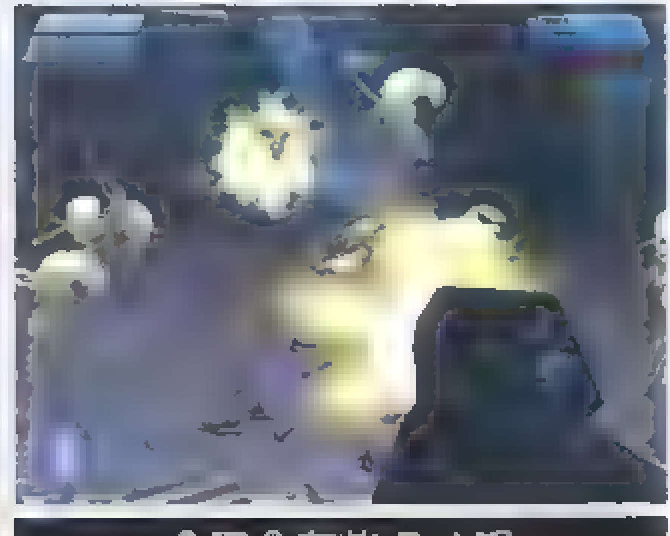


不殺他沒有下文的

由起火燃燒的角落可看出此地曾有過一番激戰，由此跳上上層甲板，進入門後即是先前平台斷裂處的上層，按下面板開關啟動能量橋到對面，進入室內再沿斜坡到下層，在此打開門時會撞見一名陣亡的陸戰隊員，士官長取下他的頭盔檢視記錄器記錄，發現艦長一行人在此曾遭受不明生物襲擊的過程。

關卡 蟲族

自此刻起，室內數間房間會陸續竄出大群的蟲族，以衝鋒槍掃射的效果較佳，還好陸戰隊員在此遺下的彈藥非常充足，可以殺個痛快的。另可觀察雷達所顯示的敵人位置，先往蟲族出現的房間丟擲手榴彈更加省事。最後出現的人形蟲族，第一次被打趴後，還會再起身反擊的，這就意謂牠們得死兩次。入口左邊第一個房間裡有急救包，全部肅清以後，可得往回跑囉。



會不會有些噁心呢

任務目標 逃脫

此起得往回走出建築物，但沿途都會有大量的星盟異形和蟲族，如果牠們互相殘殺的話，大可靜待勝利者出爐後，再強力掠奪勝利的果實。



回到能量橋時，萬一掉入底層，可藉由一處堆積物再逐步跳上上層甲板。如果返回升降機下降之處，也會發現升降機已損毀。在能量橋所在之地的上層有扇未曾踏足的門，門後有陣亡隊員會遺下霰彈槍和急救包，用霰彈槍對付蟲族可一槍斃命的。由門內通道穿經一處機房可抵另一座升降機，下降到底層另一處區域，迎頭遭到蟲族猛烈攻擊，牠們也會使用陸戰隊員武器的。

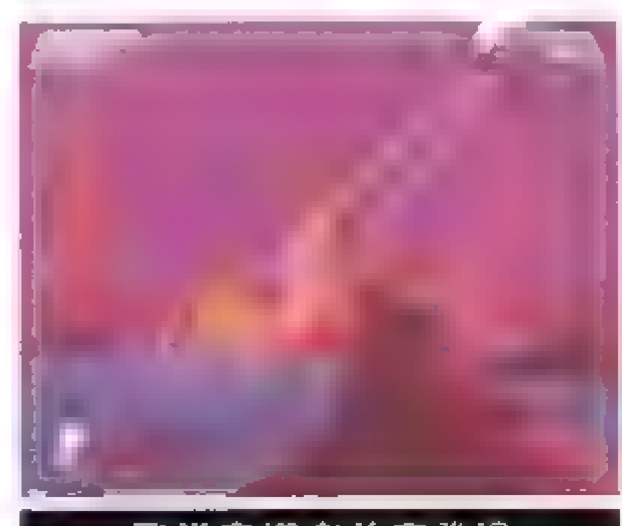
再進入門內，於右方取得隱形裝置，丟擲手榴彈解決下方的蟲族。此地的能量橋因面板毀損而失效，跳入下層可得到彈藥補給，再往左方毀損的門進入，抬頭看看上方夾層會有大批蟲族聚集，牠們的火力穿不透透明地板，但卻可從下方射擊之。進入室內從左方塌毀之處跳上上層，穿經唯一的門會回到先前能量橋毀損的房間另一頭，由此方向到另一間房間上層並無去路，唯有跳入下層再進左方毀壞的門，但有蟲族在下層候著。



先讓牠們自相殘殺吧

再推進到一間房內有人形蟲族，左方門內的天花板也有蟲族聚集。進入對面破毀的門內，在右方石墩上有彈藥和急救包，跳上石墩補給後，再跳往周圍地勢最低的平台上二層，進入藍光的門後，按面板啟動能量橋到對面，門後躲有大批的蟲族，室內則是完好可用的升降機。

升上地面即可與趕來支援的陸戰隊員會合，登陸艦1419號傳訊指數百米外有處塔台，顧趕往該地以便援軍前來載運。拾取門邊的補給後，該準備與陸戰隊員進行一場驚心動魄的叢林戰了。叢林中出現的蟲族是源源不絕的，勿將重點放在戰鬥上，而應趁著陸戰隊員尚存活可做掩護時，快速的趕往前方偏左的沼澤，若有追兵到此，尚有不知來處的聖堂守護者會給予痛擊。塔台就位於沼池中，在塔台下方四周快速的搜尋，會撞見名為引導者343的生化機器，他會及時將士官長帶往一處聖堂，並與登陸艦1419失去聯繫。



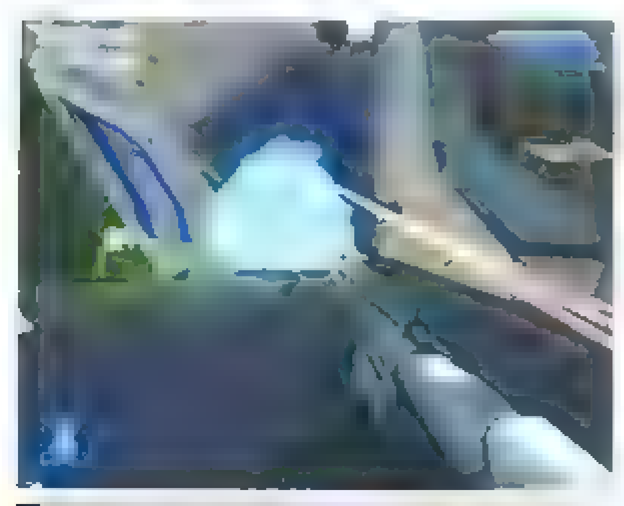
聖堂守護者首度登場

關卡 343 緝罪者

任務目標
跟著引導者去找索引器

剛抵達時可謂危機重重，因士官長只隨身配戴手槍和衝鋒槍，但此地敵人俱是蟲族，唯一利器霰彈槍付之闕如，所以開頭的戰鬥困難度極高。只要撐過首波攻勢，可以觀察蟲族都是由通風口竄出的，大可抓準時機往通風口丟擲手榴彈以絕後患。當遭遇到人形蟲族以後，即可換用蟲下的陸戰隊員和異形的武器了。

引導者雖然勇往直前，但士官長最好還是將腳步放緩，若不幸接連觸發數個通風口同時竄出蟲族，那是絕對應付不了的。往盡頭轉進環狀地帶後，引導者指左邊的能量槽是目標，但切勿一頭栽入，因該地尚有大量的蟲族。先於入口前以手榴彈陸續解決竄出的蟲族，待危機稍解後再進入。往右仍是一路狂殺，直到追上引導者時，他會打開一扇安全門，門內長廊仍是蟲族的巢穴，再往前的地板有處裂口勿掉入，轉右至盡頭引導者停留之處，會出現一波激烈的攻勢。拐個彎再前進時，引導者會鑽進一處通風口，但此地有急救包，且在斜坡底端有超能護盾，前行到引導者再出現處，會有另一波激戰。


殺得有點反胃嘍

再轉個彎到盡頭處會湧現大量的蟲族，但同時也會有聖堂守護者現身助戰，讓他們表演戰技可稍稍喘息。引導者發現控制器有異而前去查看，獨自向前有一巨型升降機，由此升到上層區域。

關卡 這只會越來越糟

抵達上層再見引導者和聖堂守護者，但引導者立即前去修理控制器，要士官長先繼續往前。有了聖堂守護者為伴，一路可輕鬆不少，前方的斜坡底下尚有急救包，清除此地的蟲族後，任務有所更動。

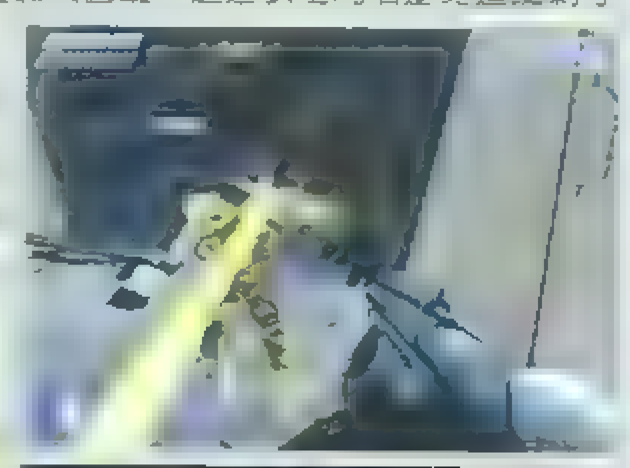
任務目標
在您的位置等待，直到引導者歸來

所謂的"等待"，其實是暗指會有一場激戰，借助聖堂守護者之火力，場面還不難控制。待蟲族清理完時，引導者才會打開安全門。此後類似的狀況會再重演，就此一路殺至抵達另一座升降機之前，狀況都不致有太大的變化，既然人家是引導者，那就只好跟著一路走囉。



關卡 但我不想搭升降梯耶

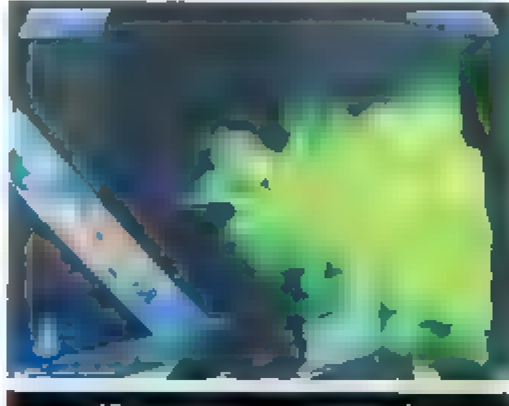
再往上層區域後，會再出現聖堂守護者，但他們似乎不會繼續跟著前進，往前還有蟲族，可將敵人引至聖堂守護者所在之地，好讓他們開著。再往前會經過一扇半開的安全門，而此地會湧現極可觀的蟲族，且須待引導者打開安全門以後，門外的聖堂守護者才得入內支援，可惡的是，引導者會在蟲族清除後才會有動作。因而，在此之前，士官長得完全靠自己羅！迅速躲至角落避免遭受劇才有取勝的可能，若蛋達題才會有敵人存活，且要謹慎爭取能量護盾充電時間，切勿擅動。之後，再往前轉個彎又是升降機，同樣是繼續往上層。


會使用陸戰武器的蟲族

關卡 四樓：工具，槍械，獲得超級武器的關鍵

任務目標
跟著引導者去找索引器

[illegible]圍攻，所幸也有聖堂守護者駐守此地，入口即有急救包，轉右到底的拐角盡頭有緊閉的安全門，由斜坡通道前往安全門的另一側區域，但在步出通道時的攻勢可不是普通的猛烈，可多使用手榴彈。出通道後，往左轉進長廊，直到再見引導者為止，此地斜坡底下有急救包和火箭筒，而在引導者打開安全門後，又會遭遇一堆令人作噁的蟲族，最好待在門內靜候蟲族趨近時，再予各個擊破，否則會很累的。

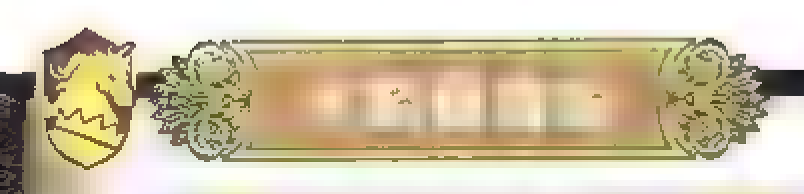

真的可以一槍斃命

任務目標
找到索引器

正對安全門的藍光處即是索引器所在地，搭升降機到底層即可取得，但引導者隨即表示要由他保管，並立即返回Cortana所在的黑龍控制中心。

士官長依引導者之言重組索引器時，為Cortana阻止，她指一旦啟動Halo防衛系統，則會導致銀河系所有物種滅絕，當然包括人類、異形和蟲族在內！黑龍要消滅的是蟲族的食物，但所有生物對於蟲族而言，都是無上佳餚，一旦斷絕食物來源，蟲族自然無法存活，但"食物"卻得先面臨滅絕的命運。

引導者亟欲搶回索引器，故召來數架聖堂守護者反目相向，士官長此時手中配有電漿手槍，用來對付聖堂守護者是最佳選擇。利用環狀帶周圍的防爆盾做掩護，將電漿手槍充能後再伺機射向聖堂守護者，效果很不錯的。



關卡 伸向宇宙的魔爪

Cortana表示務須阻止引導者啓動黑龍，另偵測出秋風之墩號墜落地點，可用以前往星盟登陸艦。按下面板打開安全門，裡頭的星盟異形與蟲族、聖堂守護者已大打出手了，投擲兩、三顆手榴彈可避免獲勝一方蜂擁而上。往前再打開一道安全門，回到之前攻堅的金字塔型建築物外頭，但因這時又聚集大批異形，顯得有些寸步難行。

任務目標 找到並摧毀脈衝產生器 #1

三個脈衝產生器是用來發射黑龍的訊號，連Cortana都難以計算射程，但若是先摧毀的話，引導者則必須先修復才能再發射，如此可多爭取些時間。此時已有導航點顯示出三個脈衝產生器的方位了。

正對安全門的塔台有斜坡可往頂層，可先取得狙擊步槍和急救包，再以狙擊步槍居高臨下收拾底下的異形。沿建築物斜坡往下方地面前，途中會遭遇數波異形的攻擊，在左方斜坡中段可取得火箭筒，正好用以對付星盟的裝甲砲艇。

在地面搭乘妖姬號往上飛至半山腰的一處入口，降落前需慎防異形以手榴彈反擊，最好先以妖姬號配備的砲彈和機槍殲滅入口的障礙再降落。同時，要留意妖姬號在降落後尚有餘留的緩衝力量，且下機點正好位於機身後方，很容易被機身壓死的。

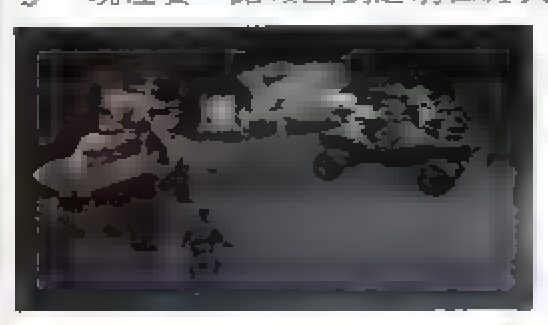

俯衝方式較能掌握目標

進入通道後的室內可找到脈衝產生器，Cortana提醒站入藍色的能量束即可摧毀之，但會耗盡士官長的護盾能量，且之後會有聖堂守護者追擊而來，故在確定摧毀脈衝產生器的同時，務須迅速跑回入口門後暫避，待護盾能量充電完畢後，再回頭慢慢收拾。

關卡 殺他個片甲不留

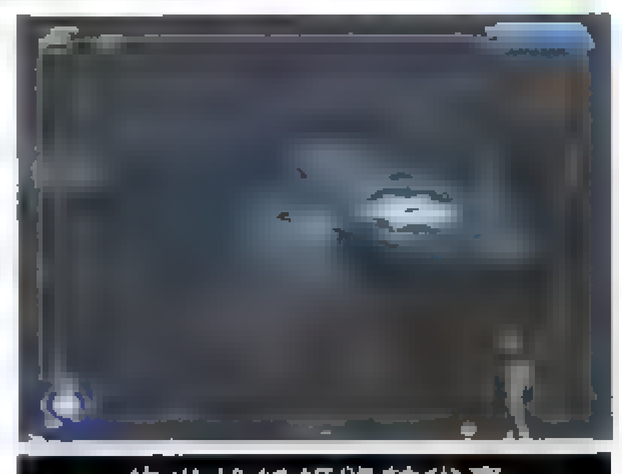
任務目標 找到並進入峽谷B的下方入口

Cortana指下一個脈衝產生器位於隔壁的峽谷，待靠近時會顯示導航點。機身往下即可見到在橋架左方有入口，但得先解決橋架上的異形。經由入口通道一路走時會發現地上的箭頭標示是反方向的，沒錯，這些區域先前都已經歷過了，現在要一路殺回到之前曾經與陸戰隊員相遇的溪谷。在爬上溪谷之前，最好確認士官長是駕駛著幽靈號，並配戴著彈藥足夠的火箭筒才好，因前方台地簡直就是人間煉獄。



任務目標 找到並摧毀脈衝產生器 #2

峽谷地面中間的建築物即是先前藏有隱形精英部隊之地，這麼說應該可以喚起記憶了。此刻在建築物左方空地上，除了配有防護盾的精英部隊以外，尚有異形操控的砲台，該地停有兩部妖姬號，而建築物右方則有獵人駐守。目標位於建築物頂端的左方山壁上，入口照例有異形看管，可怕的是建築物頂層停機坪佈置有數座砲台，且有數名精英部隊防守。此外，除了空中有數架精英部隊所駕駛的妖姬號來回梭巡外，在建築物後方的隧道出口前，則尚有星盟的裝甲砲艇。怎樣？搞清楚狀況了吧？


先收拾妖姬號較省事

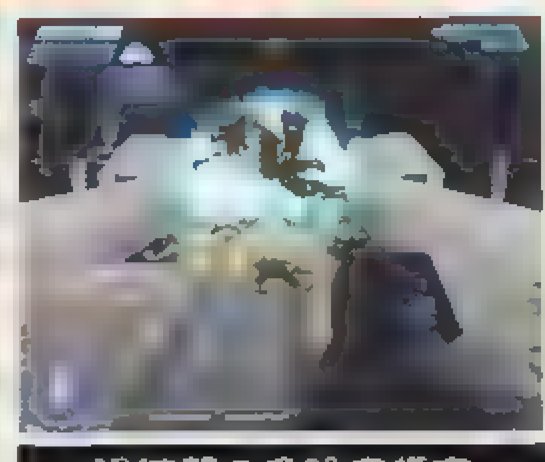
剛抵達峽谷時，可先以火箭筒解決右方的獵人，但效果好像不太好。有個大膽的作法是駕著幽靈號直奔右方的妖姬號並快速換乘，立即將機身拉高以避開地面的砲火，飛升的高度先不超過建築物頂端的停機坪，引出星盟的妖姬號並迅速鎖定摧毀之。接著向地面俯衝並分別以裝甲砲艇、砲台、獵人為目標，肅清地面障礙後，可以從容換一部完好的妖姬號，接著能飛多高就飛多高，同樣以俯衝方式砲擊停機坪的障礙，唯因砲彈裝填需要時間，可改以機槍掃射方式攻擊。如此來回幾趟就能以最少的傷害，獲致最大的戰果。

飛上停機坪對面的入口前降落，進入門後通道可找到脈衝產生器，同樣踏入藍色能量束即可摧毀之，但也同樣會出現一批蟲族。

關卡 地下隧道

任務目標 沿著地下隧道移動，並進入峽谷A

Cortana已偵測到秋風之墩號所在地點，但必須先找到艦長才能運作，眼下還是先摧毀脈衝產生器要緊。


這個關口危險度頗高

回到地面後往隧道殺至一處防爆門，此門的縫隙只容一人通過，解決門外蟲族後，往右在橋架上會再遭遇兩波蟲族攻擊，第二波的人形蟲族甚至還配有火箭筒，千萬別被它命中。往前再經兩道防爆門即可走出隧道，此即先前以天蠍號攻堅之地，抬頭看看對面山頭高懸的平台，那就是目標，但可得先弄部妖姬號才上得去。



關卡 最後關卡

任務目標 找到並摧毀脈衝產生器 #3

左前方山洞發現已遭封死，唯有繞經右前方才有去路，但右前方佈有蟲族駐守，解決後可乘幽靈號沿山壁夾道回到溪流地，此間有兩足異形正打得火熱，而原山洞入口前則有大量的火箭筒和狙擊步槍彈藥與急救包。駕幽靈號再沿山壁躍上高地後，先躲在巨石後觀察戰況，此間的火力亦可謂空前龐大，盡可利用火箭筒慢慢的逐一收拾，但既然目標是奪取敵方的妖姬號而已，似可採取速戰速決的方式。

駕幽靈號冒點風險、受點傷，勇敢奔向敵陣核心的對岸山腳，迅速換乘停靠在此的妖姬號並及時將機身拉高遠離砲火，往回直奔到隧道出口前的山頂平台即可。當妖姬號接近目標時，空中會出現數架聖堂守護者攔擊，快速降落在平台並以電漿槍對付亦可。



搶到妖姬號就快溜吧

進入門後會再遭遇一批聖堂守護者，若無電漿槍，改以衝鋒槍或霰彈槍亦可，但應利用入口的門當掩護。同樣踏入藍色脈衝產生器即可摧毀之，這一次不會再有追殺者出現了。緊接著，Cortana會運用士官長的護盾能量傳送往星盟巡洋艦的所在。

關卡 新主人

任務目標 尋找通往控制室的路

抵達星盟巡洋艦內部以後，Cortana 偵測到艦長尚存活，但必須先找到他。往前收到艦長微弱的電訊，但隨即斷了音訊。直走通過艙內會見到異形和蟲族大戰，左方室內有手榴彈和隱形裝置。沿長廊到底，發現通往控制室的入口都遭破壞封鎖，需另設法。

左轉有一堆異形和蟲族幹架，賞顆手榴彈可平息糾紛並拾取霰彈槍。往前再轉個彎，發現有處遭強力爆破所毀的房間，但艙內實在無路可走了，只好往地板的縫隙跳入。落地後發現身處巡洋艦下方的一處水渠，Cortana 催促得設法尋路返回艦內。



從這裡往下掉就是了

任務目標 找到另一種進入軍艦的方法

水渠附近足可媲美叢林，蓋因蟲族早已大舉盤踞在此，且發現那種會往人身上自爆的小蟲蟲似乎源源不絕的湧現。往前到山道間必須解決大堆的異形和蟲族才得前行，登上有防護盾的山坳時，必須除掉對岸的人形蟲族後，才能解除小蟲蟲不斷出現的麻煩。

再往山道殺至盡頭會有狙擊步槍和急救包，轉個彎發現底下水池邊的戰況激烈，只見大量的蟲族不斷出現，而異形則有精英部隊和獵人壓陣，以瞄準鏡觀看戰況平息後，抓準水池蟲族數目最少時再躍入水中，急速奔向上洞內另有急救包可使用，且可獲得彈藥的補給。轉往山道另一頭，先以狙擊步槍解決砲手，再迅速佔據砲台以對付由轉角蜂擁而出的蟲族。之後，徒步登上山坡再跳入一處斷崖，往前又有一處戰地，同樣以快速手法佔據左前方的砲台以解決異形，但同時得留意入口右前方山壁間的狙擊手。

再轉個彎即可見到高地上的藍色重力升降機，看來應該尚可藉以回到巡洋艦，但此間異形和蟲族數目也是不遑多讓的。



看來真有些可怕呢

任務目標 停留在升降機底下，直到它重新啟動

如果不想浪費時間，一路往高地另一邊斜坡直奔往升降機即可返回艦內。否則，隨後再度湧現追殺的蟲族可不在少數的。

關卡 樓上、樓下

任務目標 遵照 Cortana 的指示回到控制室

進入唯一有通道的艙門後，Cortana 會顯示導航點，經過第一道艙門再推進到巨室內，由樓上的門後斜坡往下時，會遭遇到猛烈的攻擊，此地最好攜帶衝鋒槍和霰彈槍，因與蟲族使用武器相同，故可不慮彈藥補給。在下層角落有一急救包，往前會發現有一地洞，先以手榴彈探路再跳下，經由唯一通道再遇異形，往前收拾精英部隊後，再下斜坡得留意另一艙門會冒出蟲族。

接著進入一處停機艙，Cortana 提醒可由三樓進入控制室，但門內的異形都配備有防護盾，對付起來還真有些棘手，但此時即便佔據砲台也沒用。二樓各有二處通道分別可往一、二樓，往上斜坡一路殺至三樓出口，右轉正對面的通道內部即是控制室，但門後有大堆的蟲族。



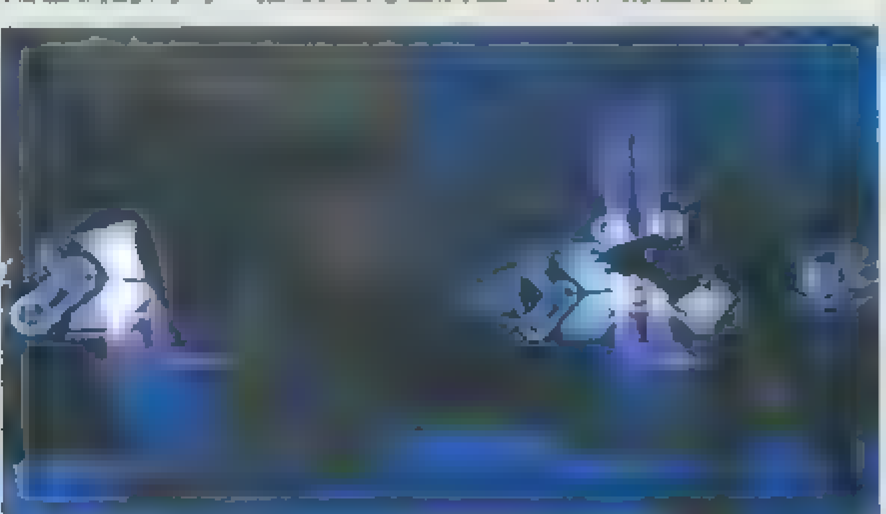
此地會打得很久的

關卡 艦長

任務目標 找回Keyes艦長

Cortana指出艦長的生命跡象越趨微弱，催促行動得加快，推進到一處十字型通道時，另有一場變態之戰，之後往上斜坡進入位於底層的控制室，入口還有急救包。

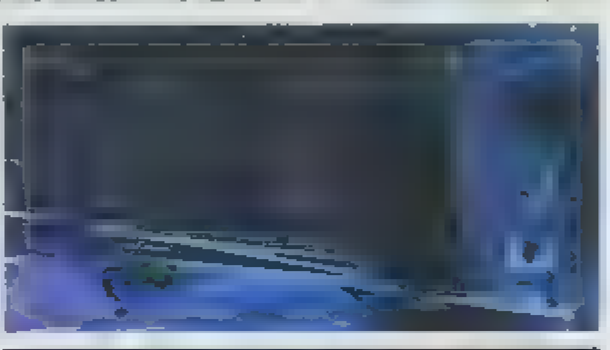
在控制室意外見到一超大型的蟲族，雖然不會攻擊，但從牠複部尚存留的艦長徽章模型看來，艦長顯然已凶多吉少，變為與蟲族同類了。士官長迫於無奈，伸手穿透蟲族身體取出艦長的神經植入晶片，Cortana獲知密碼的同時，控制室內也湧出一大票的蟲族了。



這隻蟲蟲夠大吧

任務目標 經由停機艙逃脫

現在得由頂層經由三樓、二樓，再回到一樓地面了，但這一路可會殺得天昏地暗的，奉勸士官長無須戰得如此辛苦，只需殺回三樓並解決入口前的異形後，適巧會有星盟的登陸艦與妖姬號駛進停機艙，待妖姬號在一樓停妥後，以手榴彈收拾二樓砲台附近的精英部隊，然後跳入二樓，待能量護盾充電完畢，朝著妖姬號的位置往一樓跳下，並直奔機旁登機即可緊隨的逃離巡洋艦了，可別按部就班的逐層殺至一樓，那會殺到反胃的。



這不是成功逃離嗎

關卡 最後只剩下

任務目標 找出到艦橋的路

雖然成功的逃離星盟巡洋艦並駛往秋風之墩號，但因過度衝擊之故，士官長歷經風險才得爬入艙內，站定後可別往後退，那會摔個粉碎的。Cortana指示要往艦橋，再利用艦長的神經植入晶片引發秋風之墩號爆炸，以圖炸毀位於下方的黑龍環狀帶。

敵人的行動也很快速，馬上就有數架聖堂守護者追殺而來，所幸士官長身上配戴有電漿槍。往前轉個彎在廊中有一梯子可往下層，此地尚有聖堂守護者留守，再解決一批蟲族後，彈藥才能獲得補給。

前進到一扇有綠色標誌的屏風後方有急救包和大量的手榴彈，待異形獵人與精英部隊打贏蟲族而進入室內後，再伺機將手榴彈投擲入室內，獵人若是追出的話，則以衝鋒槍掃射為佳，長廊中有二處入口可進入室內，觀察裡頭存活的異形動向後，再機動進入室內解決之，但應慎防異形回報大量的手榴彈。

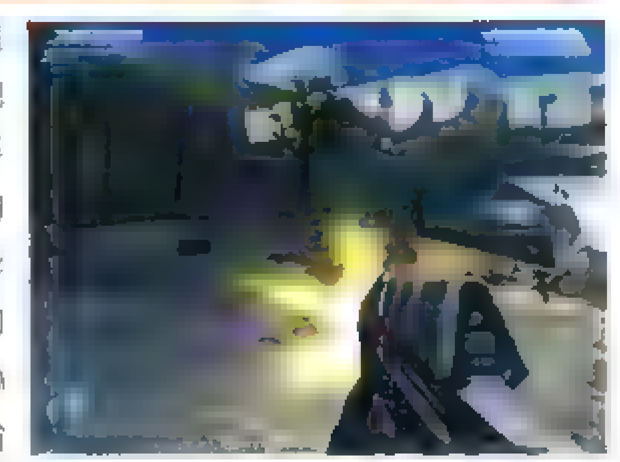


這就叫禽尾遇野吧

往室內左前方通道進入後，再轉左方即是艦橋所在，入口尚有急救包。進入艦橋主要將Cortana上載到終端機系統中，原估計應有時間撤離到救生艇，但卻立即出現引導者與數架聖堂守護者一舉破壞了終端機。解除危機以後，Cortana指出要儘速經由冷凍艙轉往引擎室，這艘艦艇已嚴重破損了。

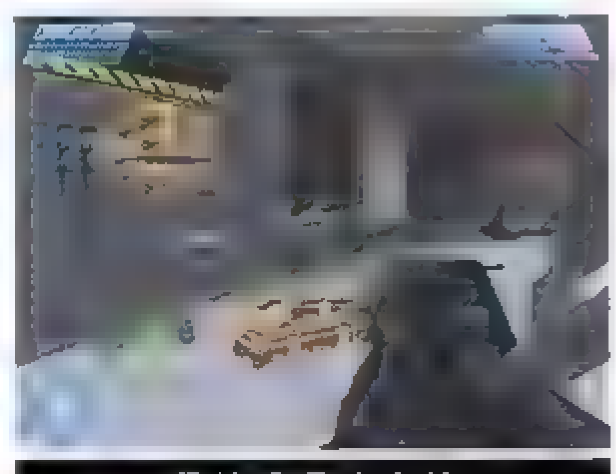
任務目標 經過冷凍儲藏艙到工程部

往回走出艦橋進入另一道艙門，此地早有大量的蟲族等著。再往綠色標誌的艙內，則會遇到異形與蟲族交戰，最後的勝利者是獵人，小心以手榴彈攻擊較為省事，不夠的話還可回艦橋去撿來用。



再往前解決聖堂守護者後，隨著穿過一道防爆門，進入標有CRYO B的艙房，尚得收拾異形和蟲族，跳過管線的角落有急救包。再踏入室內看似風平浪靜，但在爬上階梯到上層後，底下會湧進大量蟲族，而上層門內則尚有聖堂守護者。進入門後轉左長廊上，源源冒出蟲族。再推進到先前艙內爆破之地時，同樣會不斷湧出可觀的蟲族，但在蟲族出沒的艙房後方則有超能護盾，應該設法搶先取得。再經由維修通道會有多處出口，彼端同樣上打得難分難解，可待在維修通道內往外丟擲手榴彈助興，待戰事稍歇，才踏出通道撿拾戰利品。

推進到標有ARMORY艙房內，活似個彈藥庫，先換取左邊的火箭筒再往室內另一頭發射幾顆砲彈，這可不是發神經，而是彼端躲著好幾名隱形精英部隊哩！武器彈藥裝備妥當後，回到標有ENGINEERING字樣的通道，這才是往引擎室的途徑。



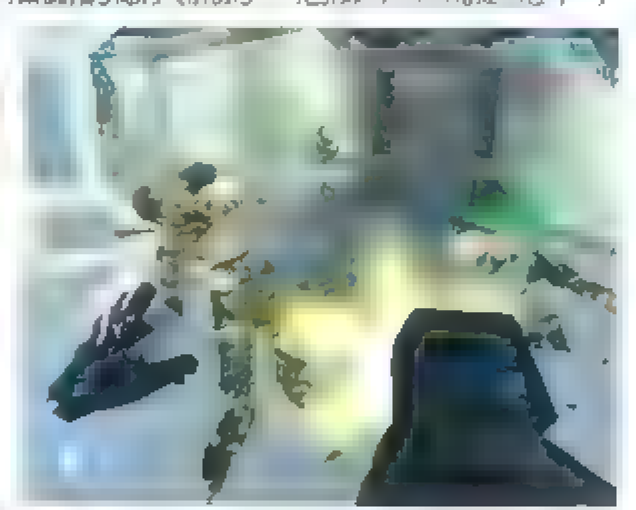
真的不是嚇人的

關卡 沒時間了，快逃

抵達引擎室時，Cortana 指出引導者已經關閉所有指揮存取程式，無法重新啟動倒數功能，唯一選擇是引爆艦上的熔核反應爐，如此應可製造足以摧毀黑龍的爆破力。Cortana 可以存取反應爐的結構圖與程式，並會引導士官長逐步完成。首先要拆除排氣接合裝置，如此才能露出通往核心的通風井。

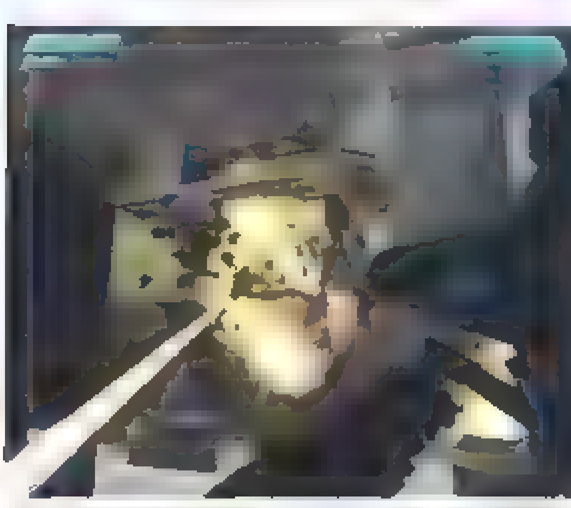
任務目標 使用三樓的控制器來收縮排氣接合裝置

引擎室內的敵人正是異形、蟲族和聖堂守護者之大會串，且每當完成一項動作時，還會立時大量湧現阻撓。不要試圖將出現的敵人全數殲滅，雖然不是癡人說夢，但總有些不切實際。只需將目標鎖定在引爆四座排氣接合裝置即可，行動過程中只需除掉擋路的敵人就好，危險本來就是免不了的，除了動作力求快速以外，更該留意能量護盾的狀況，危急時能夠眼明手快找個角落充電就好。


這是不得不打之者

入口左右兩個方向的平台上都有數個急救包可供取用，因為三樓的四處排氣接合裝置開關路徑是相通的，為免滋生事端，只需牢記一條有效途徑即可，往右邊平台直入盡頭的通道可抵二樓，二樓出口的左方有斜坡可往三樓，唯通道內會遭遇蟲族阻攔。三樓出口即可見到兩個面板開關，而在兩個開關之間尚有連接步道通往另一側的另兩個開關，牢記這一條路徑就不怕暈頭轉向了。

逐一啟動面板開關可使下方排氣接合裝置管路開始退縮，跳到管路上再轉身以火箭筒靜待冒著火光的通風井完全露出，砲擊通風井的準頭不易拿捏，但不論發射幾發砲彈，務求通風井傳出爆破的情況才算成功。跳下地面再循原路徑與同樣方法引爆另三座通風井，彈藥不足可回彈藥庫補給，需要急救包則往一樓平台自取，亟需充電則儘速找個隱蔽的角落即可。至於滿室亂竄的敵人，聽士官長的話，別理它！依樣葫蘆來上四回即可大功告成，Cortana 指出有十五分鐘的時間可逃往引擎室上頭。


這才是成功引爆哦

任務目標 登上三樓的升降機

十五分鐘絕對是足夠的，只需依照導航點的指示行進，途中所遇的敵人能避開就避開，只要趕在時限之前抵達升降機就行。

關卡 別隨便讓人搭便車

Cortana 緊急操控登陸艇 1419 號前來接應，因秋風之墩號爆破嚴重已超出臨界點，士官長只有六分鐘時間可撤離，搭配啟動倒數計時，一旦歸零就會引爆的。

任務目標 盡速從秋風之墩號逃脫

接下來可要考驗一下士官長的駕駛技術了，六分鐘說長不長，但如果操控得宜，還是綽綽有餘的。眼前雖有多部疣豬號可拿，但還是選擇距離最近的一部吧！千萬別故意去找已經翻倒的疣豬號喔！

逃生之路原則上都是直行的，除了少數幾道狹小須迴車的例外，勇往直前不會錯的，在時限內抵達指定地點時，暫且不要下車亂跑，因為原本要來會合的 1419 號不幸罹難的消息，Cortana 另指前方尚有艦艇可搭乘，但時間只剩下二分鐘了。

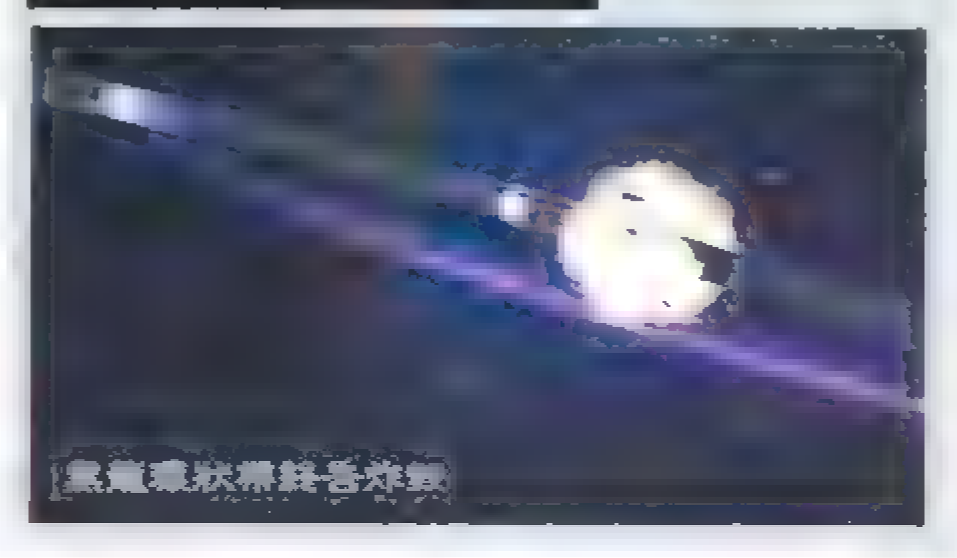

千萬不要理會攻擊

立即推動引擎再往前疾駛，直到 Cortana 表示地點正確時，因被前方路上的障礙物所阻擋，此時再下車並一頭往近在咫尺的艦艇奔去，在秋風之墩號爆破時，士官長與Cortana 早已順利脫險了。


只剩下一小段路了

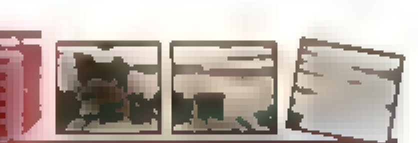
Cortana 偵測到星盟與蟲族皆已覆亡，但陸戰隊員也無一生還，一切似乎都結束了。士官長則意味深遠的表示，這才剛要開始呢…沒錯！就像老字仔一樣，生命的春天才剛要來臨哩…　(完)


蟲族只能望空興嘆


星盟環狀帶終告炸毀



世紀霸業 戰役攻略解析



原則上，《世紀霸業》和大多數即時戰略遊戲十分相像，您只要熟稔《世紀帝國》，那駕輕就熟絕非難事；但在另一方面，《世紀霸業》也有它特立獨行的創新之處，例如使用創新技術或秘密計畫來加強個別部隊的設計，而文化演進的作法也可說是難得一見。遊戲中所附的三段劇情戰役剛好可以幫助玩家按部就班地認識遊戲的基本操作與創新設計，除了瞭解三種文明的獨特兵種以外，更可以讓您體驗這三種文明曾經發生過的真實歷史故事。以下劇情攻略將依照任務目標依序說明攻略流程，礙於篇幅所限，非必要任務雖會列出任務目標，但會選擇性地予以說明內容。

英格蘭戰役 獅心王理查

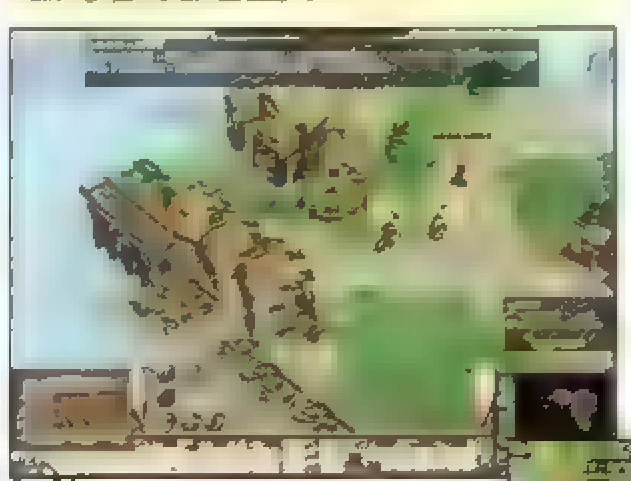
第一章：帝國之心

目標1 前進克勒瓦

獅心王理查馳援邊境克勒瓦，但洪水沖毀必經之橋樑，只好沿溪北上（溪水中有石塊之道路）。不久可見一群樵夫，與城鎮中心附近的樵夫談話，他們便會應允為理查開路。繼續往北前進，穿過樵夫砍倒之樹木，再沿路往西行，便可抵達克勒瓦城門。

目標2 將凱薩琳帶回她的教堂

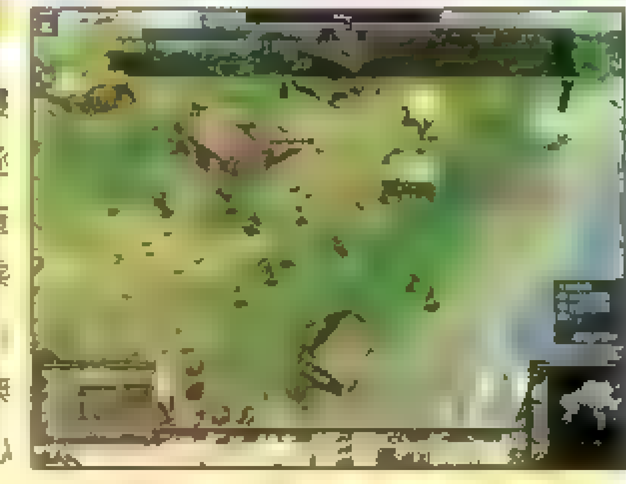
修女凱薩琳正在克勒瓦城門等候，領修女入城門，一路走至教堂，即可獲得數名工人。



目標3 修築與防禦克勒瓦

克勒瓦隨時都有可能會受到敵人的攻擊，城鎮南側城牆與懸崖上的砲塔已經損毀，但修築所需之石礦十分匱乏。只好領工人坐船南下，至一小島上取得必要之石礦（此時會在路上觸發次要目標「拯救帕薩內」）。

次要目標（非必要）保護帕薩內



理查乘船到一半，就見盜賊侵襲帕薩內這座小鎮，他立時決定下船拯救黎民。他們除了感謝，亦希望理查能協助建造防禦用的砲塔幫助。續乘船南下，蓋礦場開採石礦（210單位）。此時會有盜賊不斷侵襲，理查和傑佛瑞可揮軍北上，直取盜賊城鎮中心，解決為患情形。採完石礦後，於帕薩內建造砲塔。不久後，大批盜賊自北南下，配合砲塔解決他們，即可獲得一投石器作為酬謝（於克勒瓦內）。

續目標3 修築與防禦克勒瓦

由於協防帕薩內，石礦更加不足，只好把腦筋動到資源回收之上：

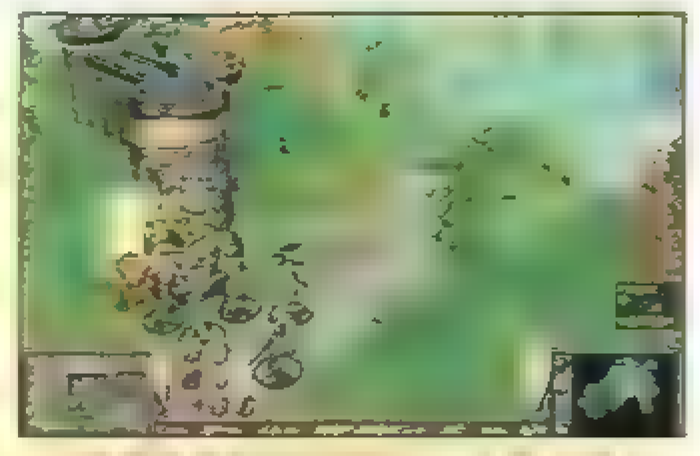
1 理查帶數名工人搭船北上，可遇到一盜賊砲塔，利用克勒瓦內的投石器解決砲塔後登岸，沿路東行，可遇一石匠，談話後，繼續東行，解決盤據石匠屋舍的盜賊（此地也有一盜賊砲塔），便可取得石鍬工具（可開採廢墟石礦）。接下來派工人於石匠屋舍旁原砲塔所在位置興建礦場採石，克勒瓦城鎮內亦有三座廢墟可開採石礦。

2 教堂與碉堡亦為石礦所造，立刻派工人開採碉堡，儘管克勒瓦伯爵苦苦哀求，您無須理會。教堂亦可開採石礦，但請盡量不要開採到教堂倒塌，會造成鎮民反感。開採完碉堡後應該便可獲得足夠資源。重建南側城牆與懸崖上的砲塔，便可觸發敵軍大舉來犯。



目標4：防衛克勒瓦

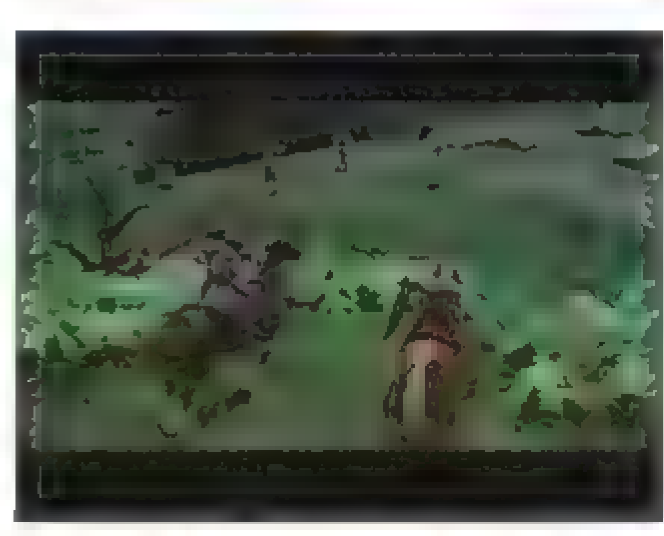
此時軍營已可生產士兵，立刻大量生產部隊，敵人會先從南側入侵，約有2～3波，解決後，克勒瓦伯爵這個背叛者會開北側城門引狼入室。立刻回馬殺敵，解決敵人，生擒克勒瓦後，便可得知皇后已被俘虜的消息。



第二章：鋼板的兩面

目標1：在普瓦泰城內找到愛麗諾皇后

理查必須先單槍匹馬找到入普瓦泰城的入口。先往西南探索，可遇到一名盜賊，給他100黃金以獲得普瓦泰秘密出入口的位置。接下來由西南側秘密出入口進城，可於城南不遠處找到一名牧師，讓他加入您的隊伍。接下來再往城堡前進，可遇到理查母后。沒想到，母后竟然打算糾結貴族勢力挺次子理查登基。但亨利王子追兵已到，理查首要之務就是送母后離開此地。



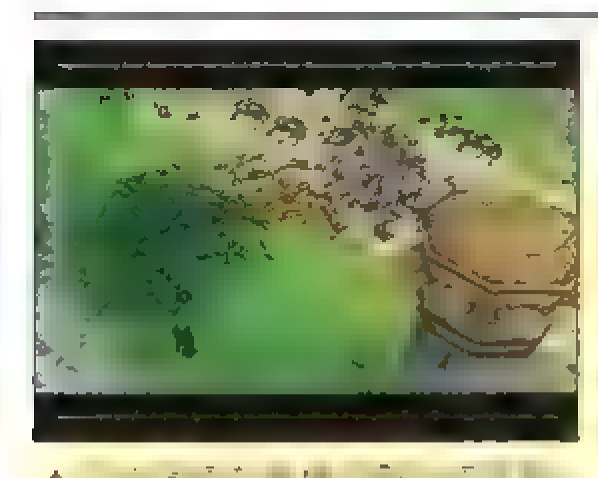
目標2：護送愛麗諾過河

與母后談完話後，可得一批部隊，並得知英國長弓兵可當做採金礦的工人。立刻植生長弓兵與派他們採金礦。另外，城內西側有一投石器，點選後可獲得「彈道」創新技術，將它應用在弓兵身上。穩住陣勢後，護送母后過橋，搭乘一旁碼頭船隻離去。母后一走，亨利王子的主力部隊也跟著展開進攻。



目標3：擊敗亨利王子的軍隊

以橋樑為決戰地點，我方人馬列隊等候。後排弓兵與投石器慎選目標攻擊。解決亨利部隊後，也就順利過關了。



第三章：富獅群聚首

這是動畫關卡，敘述理查被亨利構陷為叛亂者，理查為保母后安危，只好一肩扛下，逃離皇宮莫測。接下來，亨利城池受到亨利與英軍夏攻，節節無法抵敵時，傑佛瑞竟趕在支援！一夢真情表露無遺。他們相約在米拉波見面

第四章：叛亂的災難

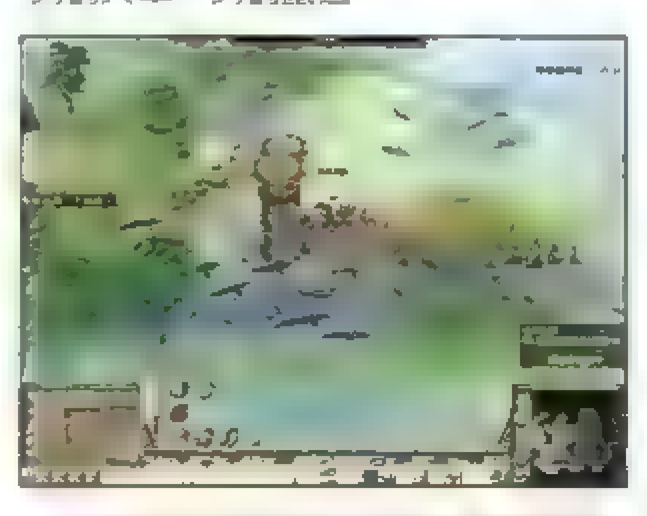
目標1：將理查送往米拉波城

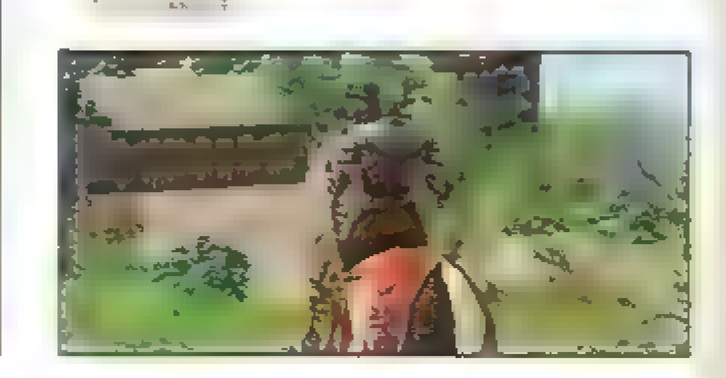
理查帶著僅存的兵力前往米拉波尋求額外兵力，沿路南下，擊斃叛軍數名，未料壯丁卻早已被徵召一空。不過熱心村民仍願意鼎力相助。

目標2：避免叛軍抵達十個村落

此時叛軍男爵正準備由東至西，一一收服此地的十座村落。在傑佛瑞帶援軍回來以前，理查必須盡可能守住這個地方！不過十座村落幅圓太廣，以理查稀少兵力，註定無法完封。帶著米拉波的六位農民沿路往東走，可在下一村落找到金礦，立刻派農民開挖。接下來續往下一村落走，可獲得城鎮中心、軍營及三座石礦。城鎮中心立刻趕生農民挖石礦。

此時系統會提示北中南各有一狹窄要道。是的，那就是最佳的防禦地點。派出一位農民，先前往遊戲提示的北側要道，在最窄處蓋兩座塔與十來座尖刺陷阱，如此便可堵住通道。接下來便可看到男爵軍隊受阻於塔，並因陷阱而死傷慘重。接下來農民繼續到中、南側要道依樣畫葫蘆。男爵依序南下進攻都會招致相同的失敗。但是男爵並不會放棄，他準備了船隻準備由岸邊搶灘！立刻於岸邊建砲塔嚴陣以待，撐到傑佛瑞率領俠義騎士趕來便海闊天空了。率領俠義騎士擊潰男爵大軍，男爵竄逃。





目標3 將理查與牧師帶至尼洛特

男爵表示要投降，但希望理查一人帶著牧師前往。米拉波會出現兩名牧師，帶著[illegible]，至岸邊的尼洛特赴會。沒想到男爵還是再度逃逸，理查遭受埋伏。

目標4 感化或者殺掉意圖不軌的叛軍男爵

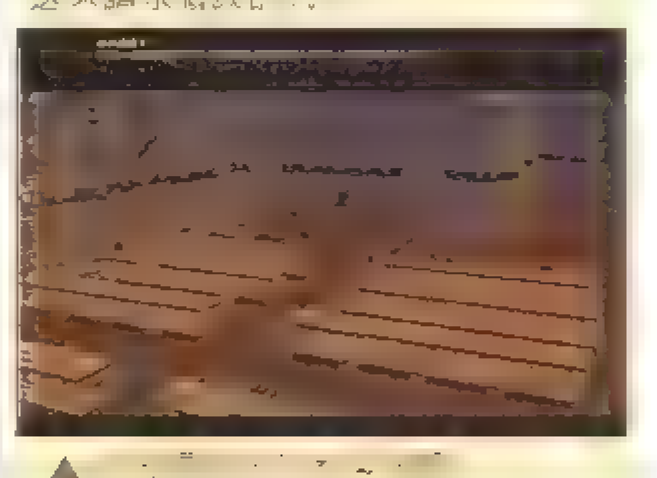
接下來開始地毯式搜索男爵的藏匿位置（城鎮中心有特殊局能力可用，能暫時揭開戰爭迷霧），找到後立刻派兵圍攻。由於男爵血很多，又善逃，建議採用牧師感化的方式來抓他，抓到他也可以獲得此關卡的勝利。（男爵有植樹能力，如果他利用植樹擋路的話，可用畫面左上角的焚林能力來解決）



▲ [illegible]

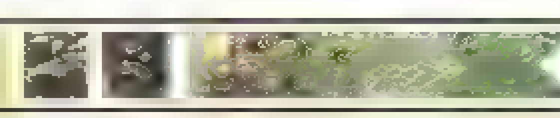
第五章：命運逆轉

好不容易避過一場危機，卻傳出[illegible]王子離奇死亡的消息，[illegible]。理查為了社稷與名譽，不得不[illegible]。此時，英國國王與傑佛瑞帶著英國援軍[illegible]，父子相間的裂縫終獲彌補。[illegible]之後，[illegible]。[illegible]



▲ [illegible]

第六章：獅子心



目標1 將理查與傑佛瑞送到聖吉拉德修道院，與法王菲利普會面

沿路往東抵達修道院，此時會接獲有叛徒為惡的消息，接著於路上擊敗叛徒匪軍，赫然發現他們是克羅瓦人馬。與意圖不明的法王締結和約後，離開修道院。沒想到，此時傳來克羅瓦伯爵佔據羅亞爾河沿岸三座城市的消息，而母后埃莉諾搭乘之船艦正好會經過羅亞爾河！理查必須盡快組織軍隊與之對抗。

目標2 將理查與傑佛瑞帶至查洛內，組織軍隊打倒克羅瓦伯爵

沿路南下，準備尋求查洛內城鎮的援軍幫助，沒想到路上遭遇埋伏。伏軍過多，勿糾纏，繼續南下奔逃。到了查洛內，發現查洛內也已背叛，只好繼續往西逃。傑佛瑞表示，不遠處有一座仍保忠誠的村落。



▶ [illegible]

目標3 找到傑佛瑞所說的忠誠村落



進入忠誠村落後，立刻動員村民挖石礦與興建圍牆、砲塔，準備應付不久後將再度來襲的查洛內叛軍。打敗第一波叛軍，穩住陣腳後，派漁船出海捕魚，生產村民繼續挖石礦與伐木，並留意查洛內與偷襲上岸邊的叛軍。讓一位村民搭船南下到附近小島，蓋礦場挖金礦（此時會有次要目標是挖掘附近的五座金礦，點擊任務目標可獲得金礦位置的提示，但只要控兵得當，不挖這些金礦也足以獲得勝利）。繼續鞏固防禦，生產軍隊、建造戰船（對付海上運輸船，可免去敵軍登陸威脅）、與投石器（攻城之用）。

次要目標 攻下查洛內

查洛內會不斷騷擾基地，為免後患，還是拿下為要。準備妥當後，派兵與投石器往東。先用投石器打爆南側兩座砲塔，續往前推進攻破城門。最後只要破壞堡壘，便可奪回查洛內與城中的大學。立刻利用大學研發各種科技。



目標4 在岸邊的三座城堡中搜捕克羅瓦伯爵

克羅瓦躲在岸邊的三座城堡之一。組織好三到五艘戰船（記得用F鍵指定旗艦），並用兩到三艘運輸船載滿士兵與投石器，便可揮軍北上。先解決沿路的兩座岸邊城堡，便可觸發皇后座船出現於地圖上的事件。

目標5 避免克羅瓦艦隊擊沈皇后座船

艦隊立刻朝河北上，到皇后座船位置護駕。接著控制皇后座船尾隨，一路抵達河岸的友好城市「南特」，便算完成保護皇后的目標。

目標6 殺掉克羅瓦伯爵

接下來就是最後的清算了。進攻最後一座岸邊城市，克羅瓦就在那裡等著理查！擊斃克羅瓦伯爵，即可獲得本關卡的最後勝利。

第七章：法國國王的第一步

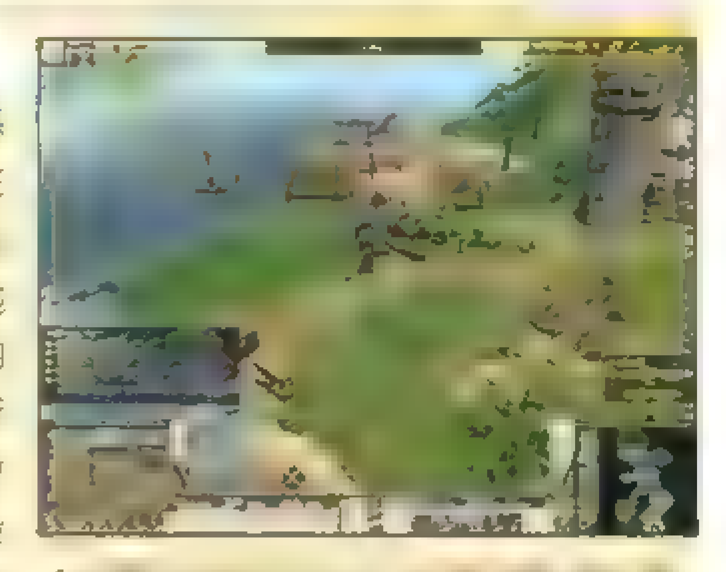
1 佔領四座村落



兵貴神速！這一關的關鍵就在這裡。本關一開始沒有任何基地可以使用，但地圖顯示上有四座村落的存在，立刻北上取得第一座村落的所有權。取得後，建立砲塔，留下部分兵力駐守，便立刻往東，直取第二座村落。同樣的，生產少許兵力與建造砲塔防守後，搭配少許劍兵或防禦設施後，弓箭手或十字弓手在對付敵人時的效率較高，立刻再往東取得第三座村落。

必須注意的是，接下來一直會有盜賊襲擊村落，所以您必須加以防守，並且在盜賊毀掉北邊的第四座村落以前，再取得該村的所有權。盜賊會不斷來襲，而您的村民無法重建基地，所以一旦有建築被摧毀，就表示您永久地失去它了。接下來，盜賊侵襲的規模漸漸減小，就在您以為盜賊就要已經結束時，約翰王子會率大軍突襲北邊的最後一座村落。此時，您已不再擔心其他盜賊的威脅，立刻集結所有部隊，迎頭痛擊約翰王子的部隊。

2 打倒利曼的法軍



防守成功後，將所有資源採集殆盡，然後生產大軍，搭配三到四座投石器，乘運輸船渡河到對岸，先擊破城門與其周圍的砲塔，但不要立刻躁進。利曼城內有一座主城與四座堡壘，都不斷會有兵力湧出，貿然衝進去只會使得防守大軍一湧而出。配合投石器緩緩推進，慢慢摧毀四座堡壘，再直取中央深處的主城。如此，您便贏得最後勝利，也從動畫中知道，真正的敵人是四王子「約翰」與法國菲三。

第八章：交易與營救

1 拯救盧昂

要攻下巴黎，救出母后愛麗諾就必須先取得盧昂的資源。立刻帶著騎士們南下，由背後包抄正準備圍城的法軍，佔領盧昂。必須注意的是，敵眾我寡，光拼原有的騎士很難打贏，請利用畫面左上角的特殊能力「戰場詭計」、「皇室宣告」等等來扭轉戰局；若利用得當，幾乎可在不死一兵一卒的情況下獲勝。利用盧昂資源與建築物補充些許兵源（包括一台投石器）。

2 攻下包菲

由於尚缺黃金資源，對於建設大軍來說實在力有未逮。略做準備後，沿路北上，準備直取黃金產地「包菲」。道路後半段（森林夾住那裡）有尖刺陷阱，所以請從東方山坡繞過。過山坡後，可見到教堂與獲得一位牧師相助。牧師可偵測隱形，利用他與投石器解決陷阱。接下來全軍配合投石器慢慢推進包菲，打破城門。此時會有兩路法國騎士來馳援包菲，請小心應付。最後只要打敗城內所有守軍與破壞所有砲塔，即可佔領包菲。注意，不要破壞其他建築，因為它們在稍後大有用處。

佔領後，立刻利用金礦生產更多兵力（包括兩到四艘戰船、數名牧師）。此時會發生法國策動貴族謀反事件，請苦撐過這段難熬的窩裡反時期。接下來利用戰船在橋樑邊阻擋來犯法軍。只要成功擋下法國攻擊，村民便會重建包菲防禦設施，讓您立於不敗之地。接下來法軍仍會一波波地派兵進攻，不過只要少量兵力或依賴戰船即可守住。

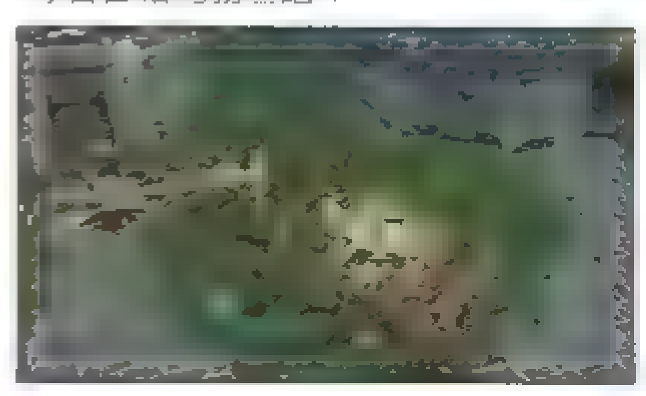


3 奪回盧昂！

由於叛變事件，盧昂也跟著失陷了。立刻讓理查帶著主力部隊南下取回盧昂。這一仗並不困難，您只要配合投石器慢慢推進即可成功。取回盧昂後，立刻研發大學（盧昂）的秘密計畫與軍火庫（包菲）的創新技術，並將創新技術分配到合適的部隊之上。

4 進攻巴黎，追捕法王菲利普

建立完整大軍後（建議：一定要有二至三台投石器，一兩個熱油兵，前排擋箭雨的長劍兵等），從包菲北上過橋，再往東行，即可抵達巴黎。先慢慢推進城門，進入外城之內。用投石器把無關緊要的擋路建築一一清除，並小心埋伏的大量敵方牧師（會感化我方部隊）。最後進入中央主城決一死戰。請記得把所有壓箱底的機密計畫都拿出來用，成敗看此一舉！清完砲塔與軍隊後，理查便可獲得最終勝利。恭喜您，等著看結局動畫吧！



韓國戰役 李舜臣將軍

第一章：預兆

目標1 保護村莊

先帶著投彈兵（未點燃）北上到營火旁點燃炸彈功能，然後再繼續北上到城門口。用投彈手引爆炸藥箱，炸死門口附近的劫掠兵（注意，炸藥箱也會炸到自己人，所以請記得避開）。接下來繼續往北前進，掃蕩其他肆虐的劫掠兵。利用投彈兵引爆炸藥箱是最快的辦法。解決村莊危機後，您會發現東北方有滿州營地，要一勞永逸就得摧毀它。村莊東北方有三座馬廄，但是在開始生產部隊以前，您需要更多黃金，所以請先往西北方的金礦前進（帶著剛剛獲得的三位庶民）。


▲學習使用投彈兵的技巧是本關關鍵

次要目標 打開村莊大門與醉漢

往西北路上可見兩道大門鎖住村民。點選大門，按下開啟按鍵即可解放村民。村民表示前方有醉漢鬧事。繼續往前，引誘醉漢到兩道大門中間，然後把門關上，即可解除醉漢危機。不久後，醉漢們會酒醒，成為您的生力軍。續往前行，會遇到一扇被守衛鎖上的大門，用投彈手解決守衛即可開門。最後您會抵達金礦所在位置，派三位庶民蓋墾拓場，展開挖礦行動。

自此，您獲得了足夠資金，立刻大量生產火箭騎兵（擅長對付建築物）。

目標2 摧毀東邊的滿州營地

軍隊整備好後，揮軍北上，一路擊破所有滿州守軍。再打爆營地裡的軍營等建築物，便可獲得勝利。您同時會抓到謀反疑犯五中大師。


▶幫著韓國人打中國...心裡總有點不是滋味。

第二章：臨危之城

過場動畫關卡。說明柳公使帶著五中大師回到朝廷，洗刷五中大師嫌疑之外，也表示朝中可能另有叛徒。皇帝另外提到全羅道需要人才去負責海防，柳公便保薦李舜臣將軍。

第三章：危險的返鄉之旅

目標1 到河東去

帶領兩名花郎徒往東走，沒想到尚未抵達河東，就看到水原村遭受海盜襲擊。

目標2 從水原撤退十名平民到河東

村民們正自力對抗海盜，只要李舜臣靠近，即可獲得村民的控制權。立刻領著所有村民打敗眼前的數名海盜。接下來，趁著其他海盜沒注意，悄悄地從西側城門溜出去。一出城，就立刻把城門拉下。此時海盜會追上來，企圖破壞城門，留下四、五名村民修理城門，其他人員跟著李將軍沿岸南下，最後可找到兩艘能搭載十數人的運輸船。乘運輸船到對岸的河東（如有餘力，可回頭接殿後修門的村民）。


◀殿後的勇士，你們的犧牲是不會白費的。

目標3 保護河東村的大學

一入河東村，就接獲海盜從北側進攻河東村的消息。立刻在大學研發恢復生命值的計畫，然後派遣手上僅有的四名花郎徒與李將軍死守。在最危殆的局勢時，使用恢復生命值的機密計畫來扭轉乾坤。打贏海盜後，可遇到李將軍的青梅竹馬求援，應允其要求，帶著守衛與日本戰俘南下渡河到麗水。

目標4 渡河到麗水

一出河東城門，遇到和平僧侶要求同行，此時由於日本戰俘想殺僧侶、守衛想殺戰俘，導致不可任意讓人獨處的尷尬情形。接下來在南側河岸看到僅容二人搭乘的船隻，為免彼此廝殺，請依照以下順序渡河：



（去）守衛、僧侶→（回）僧侶→（去）僧侶、李將軍→（回）李將軍→（去）李將軍、日本戰俘

成功渡河後，繼續往麗水前進，還有更麻煩的事情在等你。

目標5 保護麗水



▲在進行本關終極目標以前，您可以考慮先完成一些支線任務，可獲得額外的幫助。

從地方貴族的身上得知此地駐守人員早已因軍餉問題而四散，看來得重頭建設，但還沒有多少時間準備，海盜們又再度來襲，立刻帶著僅存的守衛與和尚僧侶到麗水東南角，利用此地迂迴的地形，派遣守衛阻擋以外，也利用僧侶的治療能力造成敵軍的大量死傷，只要控兵得宜，應該可以小兵立大功地守下麗水港口。

目標6 摧毀海盜的根據地

為了除掉後患，把東邊的海盜一網打盡才是良策。先派工人開挖金礦與木材，再讓漁船出海捕魚。蒐集足夠資源後，可考慮到各島嶼與友方島嶼處接次要任務以獲得額外補給，但也可不做。除了基地內部的金礦外，外島尚有兩座金礦，您可視需要開挖，或者也可以研發大學裡的機密計畫，可讓基地內的金礦藏量倍增。最要緊的是生產一支水陸部隊以及一支足夠應付大量海盜的艦隊，艦隊大約要有五到六艘以上，或更多就往更好。

在海盜島的路上有大批敵方艦隊埋伏，不過朝鮮戰船的威力驚人，抗敵不是難事，但真正麻煩的是海盜島入口附近的大量自爆船，即便您控兵再優秀，也是得做好損失戰艦的心理準備。先以一艘艦船引誘自爆船出海，然後再以艦隊猛烈火力解決。解決自爆船與海盜艦隊之後，命令戰艦群靠岸，用艦隊砲火解決岸邊哨塔，並且盡可能轟擊岸邊敵軍，軟化海盜防禦。



▲解決那些自爆船後，就是您以戰艦鐵砲蹂躪沿岸海盜的時候了。

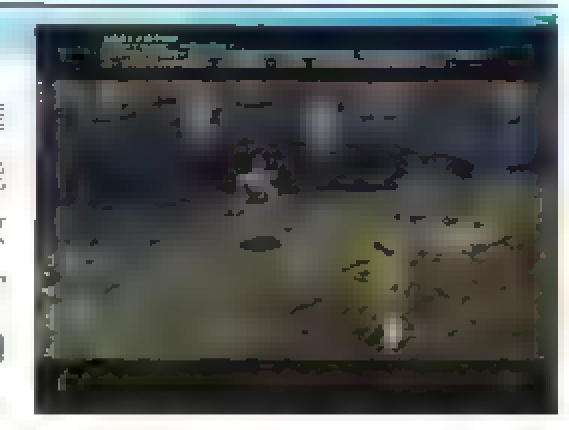
最後，艦隊回航本土，搭載建立好的陸軍。朝鮮戰艦可以載人，登陸海盜島，擊潰海盜軍事即可獲得勝利。如果有接下逮捕浩東島東方之海盜頭子之次要任務，並且利用和尚僧侶感化海盜頭目的話，可獲得雷霆砲，而海盜建築會更加容易。接下來看動畫劇情了，日本人已經展開對朝鮮的入侵行動。

次要目標 提供南海道10名花郎徒

次要任務（非必要）逮捕浩東島東方的海盜頭子

第四章：武士來襲

目標1 盡力守住松山堡



您只有三個投彈兵，但敵方數量卻達數百名以上！乍看之下，防守似乎是不可能的任務...立刻安排三名投彈兵以對定點攻擊的姿態展開投彈，並且分別將投彈點設定為遠中近三個連續區塊（最近的落點設在自身前方）。敵人會如潮水般湧來，但都只是送死而已（一直到日砲出現為止）。由於敵人太多，在最危急時，可使用佛寺專有的無敵能力來暫時保護投彈兵，拖延一點時間。最後城破，轉守尚州城。

次要目標（非必要）主動進攻日本營地可獲得平民

關卡一開始就用僅有的黃金生產額外的投彈兵，派這名投彈兵迂迴繞過敵軍，到南側的日軍基地殺平民。每殺一個平民即可讓我方獲得一位平民。獲得平民後，就立刻開挖金礦，盡可能在失守前多挖點金礦。

目標2 大門若是被衝破，尚州城就會失守

尚州城的狀況和松山一樣慘，僅有兩架噴火台車。如果之前有多開挖一點金礦的話，應該有足夠的金錢再生產一台及研發兵工廠裡的科技。先研發射程，將它安排給噴火台車，再研發統御力。利用三架台車與安排對地攻擊落點的方式來守城，撐到科技都研發完畢就可以拱手讓人了。接下來全軍退回聞慶，準備復興大業。



▲注意地面上的爆炸痕跡，只要依樣使用投彈兵，應該就可以守住城門一段時間。

目標3 奪回尚州與松山堡

如果您先前殺敵有超過兩百，即可獲得三名雙劍兵做為獎賞。帶著英雄與雙劍兵往東行，可遇到牛隻與日軍營地，立刻殺戮營地裡的平民，可讓您獲得七到八位庶民。讓庶民採集食物與開挖城南的金礦，以此作為建軍資源，生產大量雙劍兵。把統御力分配給雙劍兵，穿越森林能力分配給兩位英雄。帶著火藥桶車與劍兵南下到尚州西側的入山口，用炸藥桶炸穿石牆。再讓兩名英雄利用穿林能力悄悄溜進尚州堡，打開城堡大門的開關。接下來大軍一擁而上，解決所有日本駐軍，即可奪回尚州。再往東方的松山前進，讓大軍從城堡南側的缺口溜進去，一口氣解決所有駐軍，便可奪回松山。此時會收到日軍準備進攻聞慶的消息。

帶公牛到人[illegible]改裝成火牛

閭慶西南、東側，尚州南方，還有松山城內，皆可取得數隻公牛。將公牛帶往閭慶東、松山北的日軍火藥庫（原韓國寺廟），即可把牛改裝為火牛，具備廣範圍自爆能力，是閭慶守城不可或缺的生力軍。



▲儼然是中國火牛陣的翻版．．

5 抵抗日本[illegible]入[illegible]城

先安排火牛到閭慶城南道路上兩旁做埋伏，大軍（包含台車與投彈兵）則駐守門前（不可讓日軍破門）。利用火牛的自爆從背後突襲日軍的臼砲與遠程部隊，前排則交給傷害力驚人的台車與投彈兵；這是陳禮將軍死守閭慶的壯舉，無奈東軍未遵守約定派援軍過來，柳公使派了信差去找李舜臣將軍，韓國的未來就看他了。



▲發火台車在對付大量敵方步兵時十分好用



第五章：[illegible]

1 把金與老人送往高膺島

以寡擊眾的首要之務就是利用秘密武器。李將軍派金與老人前往基地東方的島上尋求造船大師的幫助。您只有少許人馬和一艘船，面對的危機是惡水與日軍帝國軍艦。所幸的是，您還有個「夜間行動」的秘密計畫可用。立刻上船東行，遇到巨艦就啟動夜間行動，然後加速駛過海峽，抵達高膺島。

2 尋找造船大師與殺掉日本掠奪者

一入高膺，就看到有雜兵在騷擾村莊。立刻解決那些賊兵，然後往村莊北上走，即可找到大師。大師答允製造秘密武器，而金則返回述職。李將軍會要求他到晉州指導使用毛瑟槍的方法。此時會有斥候跑來表示，日本海軍的補給艦隊將在十五分鐘後出發，您必須儘速攔截。



▲弭平賊軍後，快點找到隱居於此地的神秘大師吧

3 摧毀日軍艦隊

日本艦隊實在太強了！攻擊力180，根本不是韓國現下的簡陋船能比。您目前只有三艘戰艦，先往東行，擊破[illegible]，[illegible]再建造一艘。然後可以試著在日本艦隊身邊找一些落單的來打（此時尚無法對抗整支艦隊）。若有船隻受損，就往北行，可找到一座我方碼頭來進行修復的工作。在[illegible]下大約五六分鐘的時候，秘密武器「龜甲船」會建造完成，立刻讓那三艘龜甲船向西行，與您的艦隊會合。接下來就利用生力軍來痛擊日本艦隊吧！成功攔截補給艦隊後，鏡頭就轉換到防守晉州的金少尉身上。



▲龜甲船使得韓國成為同時代裡最強的海軍勢力。

4 打敗攻擊過來的日本軍隊

晉州堡內沒有多少可用的士兵，但是有一箱缺乏彈藥的毛瑟槍。立刻命令[illegible]，[illegible]城去找彈藥。出路往東走，在各砂石路上的節點都有彈藥可拿。靠近彈藥車即可獲得控制權，然後命令它們往西進城。如果打得過彈藥守軍就打，打不過就開氣功逃跑。總之就是以佯攻戰術誘敵，讓彈藥車有機會趁[illegible]回城內。彈藥車約有20～30箱，入城後，就讓它們一起進入毛瑟槍兵的建築內，即可轉化為一個又一個的槍兵。日軍隨後會展開進攻，全軍留在城內高地。待敵方開始爬坡、企圖擠入城中央時，再讓近戰部隊湧上，毛瑟槍兵於後開槍攻擊。日軍攻擊有兩波，擋住即可獲得勝利。但沒想到李將軍帶來噩耗，日軍已經直取漢城，韓國陷落，皇帝宣祖流亡。



▲只要維持住陣形，就有以寡擊眾的可能

第六章 夥伴與叛徒

1 帶灰僧侶與柳公使到育祖

雖然起始兵力很少，但因為有僧侶之故，所以沿途感化的兵力也足夠應付。沿著路往南、再往東走，一路雖有險阻，但並不困難。最後到了出口附近時，敵軍佈陣益加嚴密，不宜戀戰，直接闖過去就好。此時可在[illegible]看到一艘戰艦，靠近即可搶奪為己用。搭船渡河即可抵達育祖

2 防守育祖

東方之主從中國請來了救兵，育祖城西北出現了李如松將軍率領的軍團，立刻將所有兵力組織起來，應付馬上就會出現的三波敵襲。撐住後，回頭開始經營本土種田、挖金礦、伐木一樣都不可少。如果希望日後無須花費額外力氣去找新金礦的話，就在大學裡研發提高礦脈藏量的秘密計畫

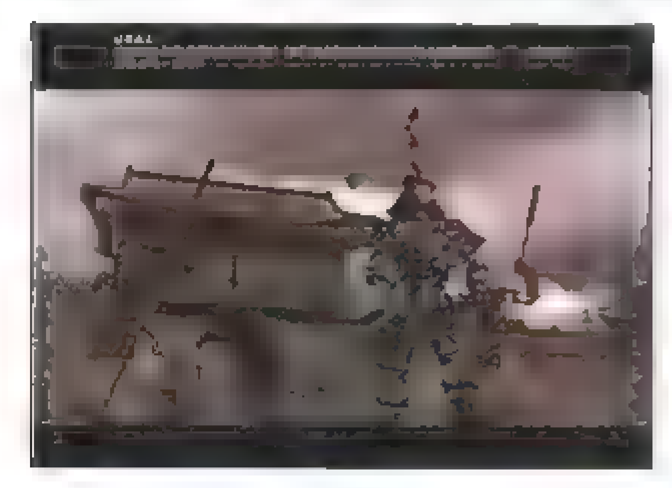


▲中國來的李如松將軍！各位是否還記得國中歷史課本裡也曾介紹過他呢？

3 打敗日本在平壤的軍隊

組織一支包含了前排肉盾、後排槍兵，以及些許僧侶、臼砲的軍隊，立刻揮軍向東。一路上的敵人都是從堡壘衝出的，所以務必讓臼砲集中火力攻擊堡壘

打到平壤以前，記得將所有大學與兵工廠裡可研發的科技都研發完畢，然後將肉盾推前配合臼砲攻擊，加上配給槍兵，靠近城門，就會有大批軍隊衝出，最了怕的是後排有大量手裡槍兵，此時應由大學裡研發的氣功能力加強[illegible]在敵人槍兵身上，然後用臼砲或發火台車攻擊。解決堡內衝出的敵人之後，慢慢推進堡內，把建築物清空，您便可獲得勝利



▲日本軍隊敗於韓國堅毅的民族精神之下

第七章 分裂的韓國

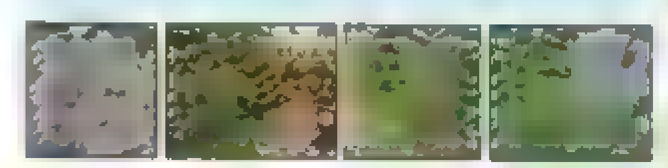
1 打敗日軍艦隊



原來東方之主才是背叛者，他企圖和日本、中國私下密謀瓜分韓國。此時，日本竟派第二批侵略部隊支援攻韓，李將軍必須想辦法阻止第二批日軍登陸！李將軍可指揮數艘韓國龜甲船與中國提供的[illegible]戰船，要注意的是，日軍艦隊數量竟達七十餘艘，我方勢弱只好立刻往東南撤退，度過漫長夜晚，期望[illegible]的速率。過兩晚後，有[illegible]，[illegible]龜甲船解決群聚的敵人，李將軍艦隊[illegible]船數量有限，在日軍剩下大約一十餘艘時，龜甲船也[illegible]。此時上天垂憐，竟颳暴風！立多點擊畫面左上角的暴風圖示，[illegible]，通過船隻幾乎無可倖免[illegible]韓國[illegible]

2 俘虜日本指揮官

[illegible]領軍沿路往北前進，[illegible]，會到一條被敵方臼砲夾擊的峽谷，貿然通過必然死傷慘重。[illegible]往北行，[illegible]，利用[illegible]，[illegible]部隊[illegible]，然後[illegible]通過峽谷，[illegible]峽谷上方的[illegible]軍人馬，[illegible]。[illegible]峽谷北邊有[illegible]金礦，[illegible]兵工廠，[illegible]研發[illegible]，[illegible]會發現敵人[illegible]，[illegible]臼砲[illegible]，[illegible]建築物[illegible]，[illegible]戰略[illegible]



3（非必要）摧毀頂天堡壘[illegible]堡壘

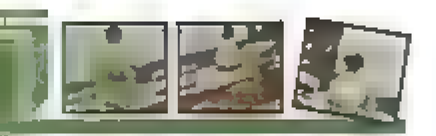
[illegible]點，[illegible]堡壘，這樣就不會[illegible]的敵軍

4 殺掉日軍司令

[illegible]，[illegible]一段時間，[illegible]，[illegible]峽谷[illegible]，接下來把[illegible]中[illegible]，[illegible]攻城的臼砲，[illegible]，最後回頭去[illegible]上的日軍司令，便可獲得最後勝利



美國戰役　巴頓將軍



第一章　點燃火炬



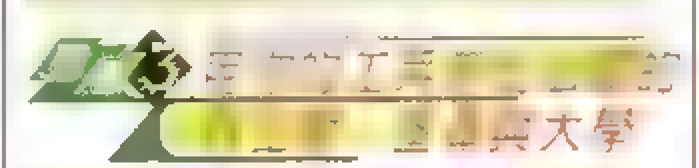


巴頓將軍的第一個任務就是搶攻北非的卡薩布蘭加。不過情報員巴馬克的資訊顯然有誤，當地法軍竟然對巴頓部隊發動猛烈的攻擊。搶灘成功後，前方還有位於高地的駐防陣地讓人動彈不得。先繞行到一旁的安全地帶，等候美軍的空中火力壓制。接下來往西繞一圈、再往東走（避開東側砲火），還會發現有許多火力強大的敵方碉堡。先打爆第一座，但隨後會發現後面的碉堡火力太過強大。雖然美軍也打算採取空中壓制的策略，卻被防空砲所阻擋。





往北走，可遇到另外一座碉堡。摧毀後，跟著打爆該陣地的三座防空砲。善用美國士兵的衝鋒技能，可大幅提昇攻擊效率。回到原路，佔領卡薩布蘭加。



您在這場戰役中可以獲得八次增援的機會。也就是說，不論如何，您的部隊就是那麼一些人，數量不會多也不會少，只要沒把增援額度用光的話。帶領您的美國士兵、工兵、以及兩台坦克往北前進，可遇到防禦最軟的兵工廠。解決附近的守軍即可派工兵去轉化兵工廠。接下來要先打堡壘或大學都隨意，不過打大學的話，就有機會佔領機場，獲得飛機的支援。打大學時，請小心山坡上的反坦克砲與火箭砲兵，良策是從南方小路接近山丘。推進時若砲火過猛，就撤退誘敵，並讓工兵沿路埋設地雷，便可在不損兵力的情況下獲得極大成效。堡壘的防禦工事很堅強，但就算沒有飛機可用，只要小心推進、配合地雷戰術，一樣可以順利完成任務。



第二章　狩獵沙漠之狐

提姆與他所率領的手下為陸軍菁英「突擊兵」，具備匿蹤能力與攀爬各種地形的能力。由於沿路受到轟炸，在聽取英軍簡報後，您瞭解到必須解除德國空軍的威脅。先往東走，可看到一座戰俘營（這裡共有五座戰俘營，每座戰俘營裡都有能力特殊的兵種。您不一定要每個都去救，但至少第一座營地必救），攻擊守衛與警衛塔之後，即可解放兩名戰俘「破壞者」。破壞者也具備匿蹤能力，同時還可以爆破建築物

在該戰俘營南方不遠處，可找到一座德軍坦克維修基地。派突擊兵們由後方山坡繞進，殺光守衛，奪走一旁的卡車。讓破壞者坐上卡車，佯裝德軍進入北方的空軍基地。停靠在機場旁，等到頭上沒飛機時（飛機可偵見隱形），讓兩名破壞者下車，立刻對兩座機場啟動爆破能力。爆破後，警鈴大作，立刻匿蹤跑出城外。再與突擊兵們一同往西北前進，進入美軍基地與華特上尉碰面。



華特上尉表示，艾森豪念茲在茲的義大利科學家就在南方某戰俘營裡。注意，沿路有許多木箱，大多是急救箱，可以恢復一名部隊的生命值到全滿。如有部隊成員受重傷，就把他移到急救箱旁吧！

(非必要)

(非必要)

(非必要)

(非必要)

(非必要)

完成這些任務目標與否並非必要，但可減輕目標三時的負擔。若要完成此任務，請在摧毀德國空軍機場以前，先利用之前在坦克維修基地裡所奪得的卡車潛入另外兩座坦克維修基地（共三座維修基地，彼此距離都不遠）。把所有標示為維修中的坦克打爆，便可完成此一次要目標。

目標 2

派您的部隊往南方的地圖提示點前進，沿路會有些許巡邏兵力，但應該阻擋不了你。抵達該戰俘營時，會發現俄國人竟然把那名科學家強行擄走！立刻摧毀眼前的守衛塔，尾隨俄軍而去。沿著山谷往東，最後在海邊看到準備搭船離開的俄軍。一陣開火廝殺後，科學家也因流彈而亡，死前留下了一串難解的謎題「大審判者」、「火腿與麵包」等話。

目標 3

接下來回到英軍陣地。您的突擊兵獲得了新能力，可呼叫砲火支援。德軍的坦克會接踵而來，您就利用手中所有的部隊及砲火支援能力協助英軍防守。這部分並不困難，防禦成功後，即可獲得勝利。



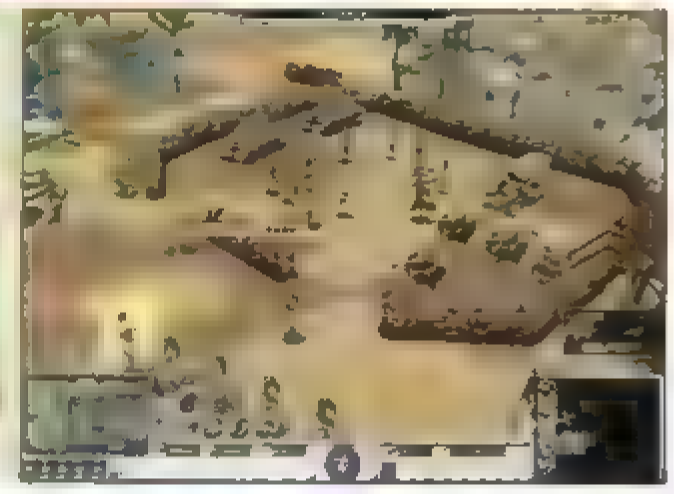
第三章 哈士奇行動

目標 1

安排墾田伐木，然後生產四到五位市民跟隨巴頓與其部下搭上運兵船，然後派阿肯色號戰艦打頭陣出海。往北航行一陣子，就會遇到兩艘德軍潛艦的攻擊。立刻啟動阿肯色號的聲納功能，擊潰這兩個隱形的敵人。隨後讓運兵船抵達嘉柔特島，放下巴頓一行人。

目標 2 清除德軍士兵

沒想到島上竟有德軍蹤影，立刻開火還擊！接下來爬坡上去，再度迎擊另一批敵人。解決後，派市民建立墾拓場，開始在此地挖掘金礦。（您可以讓阿肯色號在岸邊發砲協助）



目標 3

隨後會在島上遇見失蹤的迪馬克探員，帶領他與巴頓見面。隨後再一起搭上運兵船回基地，與副官談話。這時，迪馬克會咬定歐瑞利是間諜，到底誰是誰非變成巴頓心中難解的謎題。接下來，就是佔領馬勒莫的時刻了。

次要目標 (非必要)

在副官身旁，有一群士氣低落、無法操控的美國士兵。在完成目標三後，只要點選一名單位，就會耗損您150黃金，並使得該單位重獲士氣、讓您得以操控。您可依照戰術需要，「復活」幾名士兵。



次要目標 (非必要) 佔領

嘉柔特島金礦旁有一德軍機場，在巴頓與迪馬克前往副官處後，恢復一名工兵的士氣（參照前一個次要目標）。派工兵來這裡佔領機場，即可獲得野馬式戰機相助。

目標 4 佔領

建造一支具備五艘以上阿肯色號的艦隊，往東航行，把海灘上的德軍與海砲肅清一空，隨後生產大量救護車與工兵，並且恢復所有部隊士氣，將這支部隊載往東方德軍海灘。由海灘沿著路走，東南可找到一台裝甲IV型坦克、西北可找一台裝甲IV型坦克與一台88mm砲。接著可在東側路底找到一個往北的分岔路。

迪馬克建議的阿徹發其實是條死路，布拉佛雖然有重兵防守，但也是唯一可去的選擇。將部隊開入布拉佛之路，沿路追擊德軍，但要注意部隊傷亡情形，若有必要，就稍事停留，由救護車與工兵進行醫療與修復的工作。最後，會在一轉彎處遭遇後方來襲的埋伏。穩住陣腳，歐瑞利會在最危急的時刻馳援。立刻運用他的呼叫砲擊能力轟炸來犯敵人。隨後用工兵佔領轉彎處的攻城工廠，生產榴彈砲，並用榴彈砲配合突擊兵的砲擊來打開一條往東的血路。最後只要帶著巴頓將軍與五名部下抵達極東的馬勒莫即可。



次要目標 (非必要)



第四章 [illegible]

1 [illegible]

本章節雖然也可以靠上攻法獲勝，但筆者有一個私房秘方可以讓您輕鬆過關。先命令您的市民進行採集經營的動作，然後派您的士兵在城門駐守，並搭配數架救護車與工兵來醫療與維修。不久，英國會派出五名特種空勤隊員，他們不但攻擊力高，還具備游泳的能力。派他們出海，避開德軍防守勢力，游到地圖最東南側，可找到三艘運兵船。再派特勤隊員到基地以北的小島，可找到一名突擊兵。

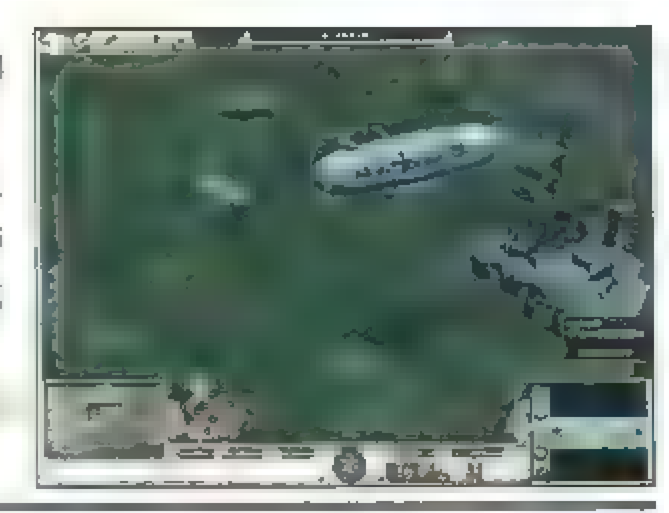
讓突擊兵與數名工兵搭上運兵船，航行至地圖中央附近的海岸登陸。先派可隱形的突擊兵去偵察，可發現這裡的四座空軍基地。附近駐軍不算多，小心地將他們引到海岸附近，與特勤隊員一同擊斃。等到空軍基地的守衛都殺光之後，派工兵佔領前兩座基地（靠南那兩座要入侵比較麻煩）。一佔領立刻製造B-29（很貴，所以記得先存錢），然後立刻用B-29的核彈去炸南方的機場，再回頭去炸東西兩側的防禦工事與德軍。如果有德軍靠近，就讓特勤隊員與基地內的轟炸機升空對付。

很快地，在核彈的淫威下，德軍兩側防線完全崩潰。盟軍的防線也會跟著推進到機場附近。隨後派工兵到機場東南方的飛船處，可修復飛船。這個空中怪物的攻擊力高達1000，十分嚇人。接下來只要用少量兵力搭配B-29的核彈，即可慢慢往東推進，毫不費力地解決所有德軍，獲得最後勝利。



▲特種空勤隊員[illegible]部隊

無奈，仍然沒有追到那個謎樣科學家「大審判者」，而巴頓竟然把忠心耿耿的歐瑞利槍殺了。背後到底有何陰謀呢？而巴頓因為過於獨斷獨行而被艾森豪解除職務，似乎一切都陷入了谷底。



▶[illegible]

第五章 最長的一日

1 [illegible]

基地共分北中南三座，建議打北與南，中間的防禦工事過於堅固。

北德軍基地

[illegible]，內[illegible]有一[illegible]，[illegible]的戰機大隊[illegible]，[illegible]德軍基地所在位置再往南，可見到另外兩座海岸防砲。此刻閒話休提，立刻摧毀這兩座破壞力驚人、射程超長的防砲，然後趁您傷亡慘重以前循原路逃跑。

接下來，把運兵船裝滿美國大兵與救護車，於北德軍基地海灘登陸（如果您先前有清空海灘的話，應該不會因為登陸而受到損害）。全軍向中央突衝（啟動衝鋒技能），解決中央的砲手、雜兵、兩三座碉堡及防空砲[illegible]，再[illegible]野馬式料理剩下的殘軍與碉堡。接下來，[illegible]工兵轉化兵營[illegible]，[illegible]做好心理準備，馬上就會有[illegible]基地。[illegible]可以用中央的攻堅工兵加上轉化兵營裡生的新兵來守住這座基地[illegible]上並不困難，但是[illegible]很辛苦，也可以考慮完全棄守，等到南基地也差不多攻略成功時，再重新奪回即可。

南德軍基地

[illegible]機場南方找到一[illegible]，[illegible]並不是免費的，您點選他們之後會出現選項，以固定的價格購買這兩種單位。不過本關並不缺錢，所以您大可當作天上掉下來的禮物。特勤隊員將成為您部隊的新主力，[illegible]配合作戰。[illegible]突擊兵[illegible]運兵船出海，[illegible]，至[illegible]再往西，於對岸悄悄登陸。利用突擊兵的匿蹤能力在南基地周圍偵察，並使用呼叫砲擊攻擊任何一個攻擊得到的地方（但要小心會看穿隱形的單位，例如軍士）。

接下來以特勤隊員為主力，搭配數架救護車、數名工兵，乘運兵船出海[illegible]於南岸[illegible]上岸，再[illegible]。必須注意的是，峽谷中有地雷，請用工兵偵測。野馬式也可傾巢而出，畢竟這是最後一戰。[illegible]的兩棟[illegible]，[illegible]敵人後，再用工兵佔領[illegible]基地！您獲得勝利了。



▲雖然獲得勝利，但巴頓將軍卻因為違抗命令而遭到解職的命運。

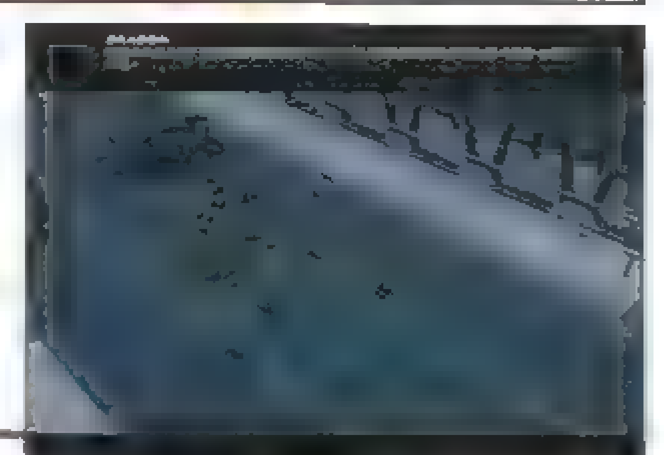
2 [illegible]

援軍共有300名，可看畫面右方所顯示的數字。若死亡人數超過300就算失敗。

第六章 一場戰爭中的謀殺

（劇情動畫關卡）艾森豪迫於媒體壓力而讓巴頓重新復職。而另一方面，迪馬克又再度愚弄了所有人，阻止了暗殺希特勒的計畫





第七章 最後裁決

（劇情動畫關卡）艾森豪迫於媒體壓力而讓巴頓重新復職。而另一方面，迪馬克又再度愚弄了所有人，阻止了暗殺希特勒的計畫。

目標1 [illegible]

先檢視一下您所擁有的部隊與路線情形，然後命令巴頓到[illegible]坦克旁邊，點一下即會出現對話視窗。搭上坦克，作戰即會展開，[illegible]身邊所有[illegible]單位變成手下，其他則會亦步亦趨地跟著您前進。必須注意的是，盟軍同時也會展開轟炸，所以您必須盡可能地避開。迷你地圖有閃光的位置就是轟炸預定地，或者您在大地圖上看到有綠色波紋的地方，也請盡量避免[illegible]攻擊行動一如往成，請慢慢推進，穩穩地吃下後，再繼續往前。

目標2 突圍並拿下聖洛

首要目標是拿下地區[illegible]的聖洛。原則上您應該從東側正門攻入，不過筆者建議您走一旁小路，改由北側門進攻。一路推進，盡可能不要破壞周遭建築。一進入短兵交接的狀態，就立刻放出運兵車中的士兵。如果坦克受到損壞，也請派運兵車中的工兵進行維修。消滅所有聖洛內的敵軍與防禦設施，聖洛就是您的，而且您也可以利用建築物來生產更龐大的軍隊。您的資金會慢慢增加，所以別忘了時常回來聖洛這裡生兵喲。



▲ [illegible]

目標3 [illegible]

這是一個漫長而痛苦的過程。往東推進的路上，不但有大量敵軍守候，遊戲還添入了燃料與補給的要素。巴頓的坦克需要油料才能開動，沿路不停地會有補給車通過，您只要將它攔下與點選，即可吃下它們所裝載的燃料，生命值也會恢復到全滿。但是隨著東進的路線逐漸拖長，過長的補給線也容易造成延誤與被敵人攔截的風險。正如巴頓所云，「用腳走也要走完」，不過要是真的用腳走，巴頓的死亡率可是會很高喔！

此外，許多敵軍駐守地點也有補給車，只是當您靠近時，敵軍會立刻把這些補給車炸爛，您是否能獲得充足資源，就看您是否能快速而準確地保護這些補給車了。小心推進，最後進入位於東方的美茲，把德軍軍事設施清為一空即可完成此一目標。必須注意的是，路上有幾處峽谷有地雷，所以能偵測地雷的工兵十分重要。除此之外，沿路利用工兵轉化生產建築，便可沿路補給軍隊，增加行軍效率。尤其是進入美茲後，東南方有許多德軍建築，可別留血地一一摧毀，轉化後會成為目標四的很大助力。

目標4 [illegible]

這部分很難，但卻沒什麼怪招可以幫助您躲過，就只有硬著頭皮，以最堅強的陣容去衝破難關。利用在目標三時轉化來的建築物補充軍力，然後立刻搶第一時間過橋。萊因河岸的防禦十分嚴密，負爾塔[illegible]甚至還會放毒氣，您絕對會有相當慘烈的損失。先解決門前防禦，然後再打破大門，便可說成功一半了。接下來把門後的負爾塔解決，派巴頓將軍去接收門旁的補給車。再往前行，又會出現一道門，不過這裡的防守已經薄弱許多，您只要有還有五台坦克與少許兵力配合，應該就可以獲勝。解決後入城即可完成任務。

雖然直取柏林已非難事，但艾森豪已應允俄國人，會將這榮耀讓度給他們。沒辦法，先想辦法去摧毀北豪森的飛彈基地，以免它落入俄人之手。

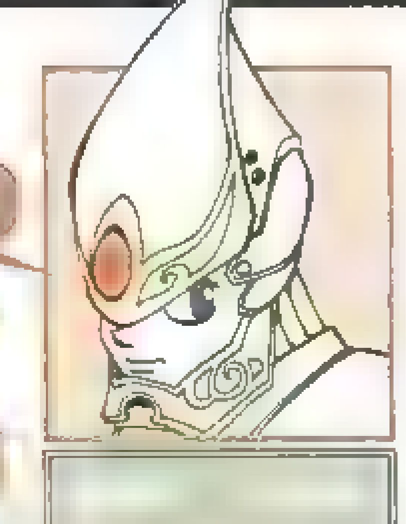
目標5 [illegible]毀德軍的[illegible]

先往北、沿著山稜線走，可遇到一隻狗。跟著狗走，可找到一名受傷的英國駕駛員（如果在路上遇敵，就停下來應付，狗狗會等你的）。駕駛員會提供基地所在位址的線索（見地圖）。帶著駕駛員到武器基地南側，可看到有一塊城牆似乎歪斜不正的樣子。命令駕駛員安裝炸彈在城牆上，即可破牆而入。一入城牆就遇到叛徒迪馬克

目標6 [illegible]

[illegible]都被解決一空，現在只剩下您與迪馬克。但是狡詐的他不停的在基地裡轉圈，這裡需要使用一點解謎的技巧。先到基地東側區塊，可看到南北各有一拉桿，分別可控制東側區塊向西之門與東側區塊向南之門。將兩門都鎖上，然後往北以逆時針方向去追他。此時他會企圖往中央區塊逃，但門卻已被鎖上，您就可以來個甕中捉鱉了。不久，俄軍會衝進來，但他們只會看到一句冰冷的屍體與定時炸彈的滴答聲....

至此已經完成了《世紀霸業》的劇情戰役，恭喜您！



魔戒之戰 中土世界爭霸

魔戒中土世界

正義戰役



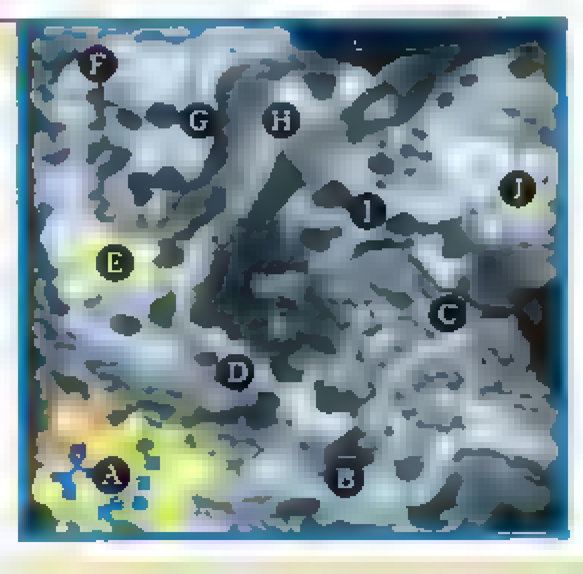
關卡名稱 灰色山脈 The Grey Ledge

任務目標

a．鞏固營地並且加強……

1．建造一座磨坊	4．建造一座瞭望臺
2．建造一座鑄造廠	5．提升要塞等級
3．建造一座矮人會堂	6．建造一座熔鐵爐

戰術指引



～您可以在A點看到要塞（Stronghold）、水井、礦脈與兩座兵營的存在，組成人員只有三名矮人工人與六名矮人戰士（包括金霾在內）。首先點選其中兩名矮人工人以便分頭建造磨坊（Mill）與鑄造廠（Foundry），接著點選剩下那名矮人工人著手進行矮人會堂（Dwarf Hall）建造工程。等到以上這些動作全部完成之後，再來透過要塞生產數目不等的矮人工人，這樣子才能夠加速食物與鐵礦的搜集速度。



……積至一定程度，就可以在營地右側邊緣建造瞭望臺（Watchtower），並且同時透過矮人會堂生產數名矮人戰士好將其派駐至瞭望臺當中，最後再來提升要塞等級否則將會無法進行熔鐵爐（Forge）建造工作。特別值得一提的是，如果您的成員數量已經到達最高限制，必須大幅建造或是提升兵營等級才可以持續向上攀升。完成a項所有條件之後，可以順便提升熔鐵爐的武器與盔甲等級，然後生產一批矮人戰士以便打好出征基礎，不過為了保險起見，玩家最好利用定點巡邏功能指派部份矮人戰士負責營地守衛工作。

朝著B點加以移動過去之後，將會首度與數名半獸人戰士短兵相接，然後再以逆時鐘方向沿著道路前進，很快就會抵達位於山上位置的C點，由於駐守此點的半獸人戰士並不算太多，相信不用花費太多力氣即可全數解決。來到地勢最高的山頂懸崖所在，將會看到兩顆巨石靜靜處在邊緣位置，只要將滑鼠游標移動至上方並且下達指令，頓時之間就可以馬上完成d項的一半目標。



重新回到B點繼續朝著D點前進，這裡同樣有著數名半獸人戰士駐守，



但是其實位於E點的半獸人次要營地才是真正重點所在。首先一邊打擊敵人一邊先將瞭望臺與戰柱完全推毀，接著再把要塞徹底連根拔起，如此一來上古泉水（Ancient Fountain）的控制權就會順利落入手中，並且好好稍微花點時間在此休息以便恢復所有我方人員體力。

05～持續向上推進至F點附近之後，就會開始陸續與這群半獸人戰士展開激烈對決，而且還會有少數幾名半獸人戰士躲在山頂最下方位置。在G點附近的懸崖邊緣會看到三顆巨石，同樣重覆如同03動作便能夠通過d項的目標考驗。重新回到位於E點的上古泉水所在，接著改朝右上方繼續前進至H點，這裡還有另外一個半獸人次要營地存在。



06～現在趕緊經由右下方河流前往對岸的I點，這裡還有一些半獸人戰士正在等待玩家的大駕光臨，全數解決之後就準備深入J點吧！為了完成b項與c項的目標考驗，好好盡其所能地將所有半獸人營地與半獸人戰士破壞殆盡，而且記得絕對不能放過任何一屋一獸。此時金璽應該已經累積了不少天命點數，由於這些點數僅能在目前關卡裡頭使用，所以現在可以好好盡情運用一番。

關卡名稱 鐵丘陵之圍城戰事 The Siege of the Iron Hills



任務目標

◎金璽必須存活下來

1、摧毀妖精擴張營地

2、建造一座要塞　3、建造一座矮人會堂

1　尋找上古石弩　2　完成建造工作

戰術指引

金璽會帶領著六名矮人戰士出現在A點，接著只要朝著右上方B點加以前進，就會馬上抵達妖精擴張營地所在，不過玩家不用急著將所有屋獸全數擊破，只要利用金璽本身的奪取技能就可以輕鬆將敵人高塔據為己有。等到徹底淨空半獸人勢力之後，四名矮人工人將會很快來到這裡，然後命令他們開始陸續建造要塞、爐坊、鑄造廠與矮人會堂，如此一來b項才會在達到a項的前提之下出現。



首先生產數名矮人戰士以便確保營地安全，接著經由A點一路朝著左側加以推進，便會在C點順利尋獲上古石弩（Ancient Catapult）。現在趕緊生產數名不等的矮人工人與矮人戰士，然後直接利用他們負責上古石弩的建造與駐守工作，但是在繼續未完探索動作之前，最好另外生產一批矮人戰士擔任D點附近的橫向巡邏工作，因為接下來敵人將會陸續派兵侵擾我方勢力範圍。



只要朝著D點左上方持續前進，就會在E點發現這裡還有半獸人次要營地存在，同樣利用如同01技巧加以巧妙奪取，最後再將此地當作我方次要營地並且進行各種建造與生產工作，並且確保具有一定防禦實力之後方才離開。接著帶領金璽一行人朝著F點邁進，就會成功與熊人貝林不期而遇，他所擁有的治療技能對於玩家而言可是助益頗大，而且此時c項應該差不多也會因為b項全部完成接著出現才對。

～在開始利用上古石弩攻擊G點之前，稍微注意一下H點與I點方向是否有著敵人出現，而且千萬不要讓我方巡邏人員過於接近兩點附近，要不然在半獸人人海戰術的影響之下會在很難全身而退。由於上古石弩的發射間距有些偏長，所以我方勢力範圍的邊界防守工作顯得益發重要，盡量避免敵人穿過防禦空隙導致趁虛而入。等到G點附近的遠程攻擊達到一定破壞效果之後，無論敵人是否已經完全徹底殲滅，都會算是順利完成c項這個終極目標。

關卡名稱 咕魯之追擊行動
The Pursuit of Gollum



任務目標

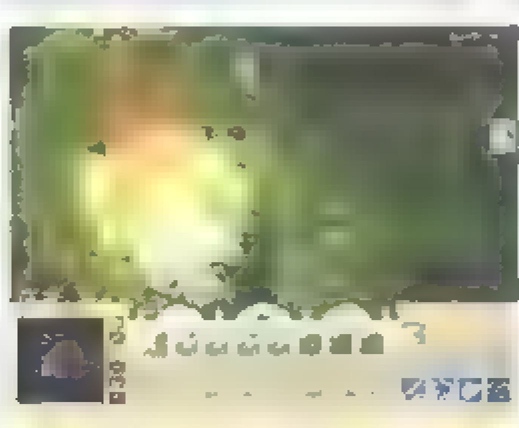
©勒苟拉斯必須存活下來

戰術指引

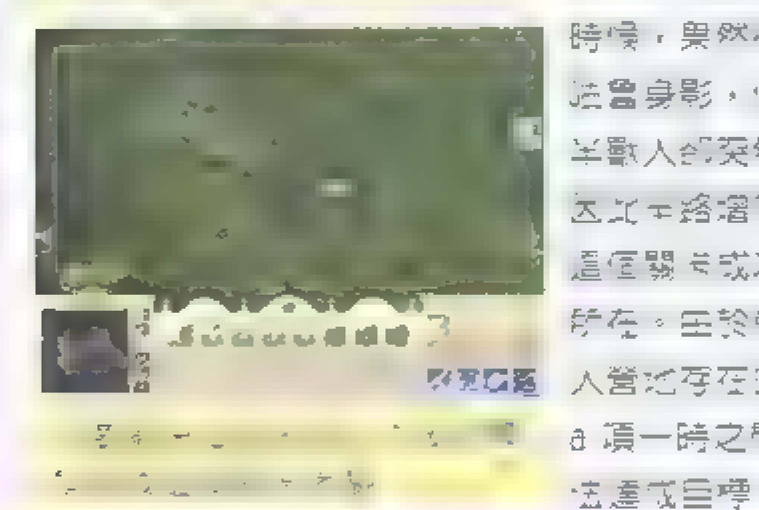


既使乍看之下幽暗密林地形似乎顯得相當複雜萬分，其實能夠持續前進的道路僅有唯一一條而已，因此玩家無需擔心會意外陷入迷途困境。勒苟拉斯會帶領五名精靈弓箭手出現在A點，接著向左移動到B點之後就會正式開啟b項支線，然後在C點發現有著三名被蜘蛛網困住的遊俠，一邊趁勢解救他們，一邊再將所有大蜘蛛送上西天，往後玩家便可透過其偵察敵人隱形單位特性突破難關。

抵達D點附近就會再度發現咕魯蹤影，不過由於無論怎麼加速移動都是鐵定無法追上，所以不妨利用可在持續推進的同時，好好打倒那些來者不善的大蜘蛛。E點可說是這些大蜘蛛不斷現身的主要來源所在，將其徹底摧毀之後將會使得大蜘蛛出現機率大幅降低，雖然它並沒有列在任務目標的清單當中。



走到F點之際也將會看到咕魯所留下之行走痕跡，可是這裡又是另外一座蜘蛛本營所在，幸好位於下方的精靈聖壇（Elven Shrine）能夠用來增加我方單位的最大體力數值。最後移動到G點的時候，果然會又一度看到咕魯身影，但是此時三名半獸人卻突然現身眼前，因此本路潛藏的c項支線才是這個關卡成功與否之關鍵所在。由於前方有著半獸人營地存在的關係，所以a項一時之間已經確定無法達成目標



關卡名稱 幽暗密林之半獸人
Orcs in Mirkwood

任務目標

1．建築一座營房　3．建築一座遊俠駐地
2．建築一座鑄造廠　4．建築一座精靈聖殿

戰術指引



一開始玩家就會在A點找到一座要塞與兩座兵營，組成人員則有包括勒苟拉斯在內的八名精靈戰士與兩名精靈工人，因此第一要務便是馬上設法滿足a項的所有目標，等到本身實力累積至一定程度之後才正式向外拓展。既使建築荒野前哨（Wilderness Outpost）並非屬於必要條件，不過看在它可以提升六種之多的精靈戰士相關屬性起見，所以等到食物與纖維數量累積至一定程度之際千萬別忘記順手蓋好。

安排完畢營地北方的駐守人員之後，只要朝著右側持續移動就會抵達B點，也就是上一個關卡F點附近的精靈聖壇所在，不要忘記順便增加我方單位的最大體力數值。接著沿著原路回到營地並且向上移動，很快就會發現位於C點的半獸人次要營地，將其全數清掃乾淨再往左上方快速推進，最後就會在D點看到三名精靈門衛被一群半獸人戰士團困，c項支線並且頓時自動開啟眼前，現在當然要盡量施展渾身解數將其成功解救。



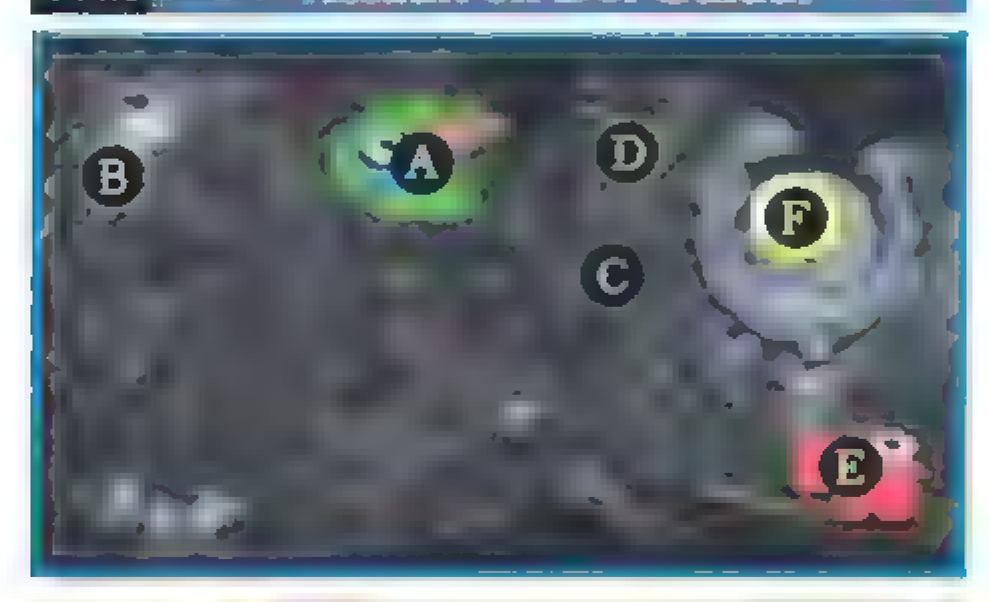
持續朝著C點半獸人次要營地的上方加以推進，經過一段不短距離之後便會在E點發現五名精靈門衛受困此地，同樣好好再將半獸人戰士清理乾淨，順便再度利用精靈聖壇賦與的天賜禮物。等到以上階段性目標全部完成之後，現在只有剩下b項任務有待解決而已，因此準備回到營地好好培訓我方軍力吧！

經由C點並且朝著右上方不斷移動，就會同樣在經過一段不短距

離之後抵達位於F點的半獸人營地　大致上來說可以採取兩種完全不同的應敵戰術，一種是先行引誘敵人離開營地並且完全擊倒，然後再來慢慢解決漏網之魚與其他建物，另外一種的前半段進行方式與上述相同，但是玩家要趁著這個時候派遣另外一組主要部隊，直接深入半獸人營地大肆破壞。



關卡名稱　多爾哥多之突擊行動



任務目標

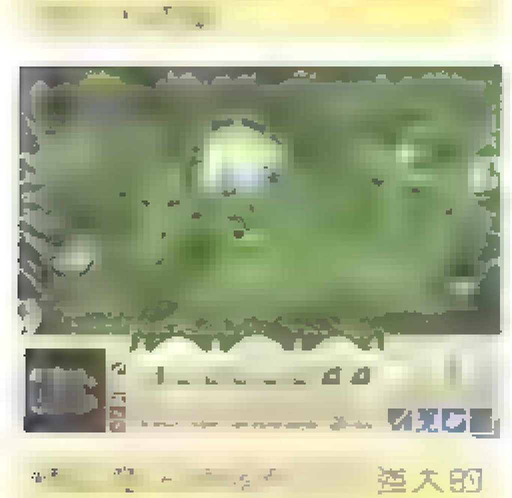
ä・驅逐位於城堡頂端的戒靈　◎作好營地的防衛工作

戰術指引

01～為了大幅降低玩家可能碰到的手忙腳亂狀況，一開始A點就已經有著一座要塞、一座鑄造廠與三座兵營存在，組成人員方面則有包括勒苟拉斯在內的七名精靈戰士與兩名精靈工人。雖然如此，仍然必須在最短時間之內加快整個營地的相關建設與防禦工作，否則敵人將會火速進行出乎意料之外的侵擾動作，而且除非確定所有一切皆已經步上軌道，要不然最好不要輕易離開營地展開地形探索。



只要朝著營地左方持續向前移動，就可以在B點發現精靈聖壇的存在，不過這裡有著一些半獸人戰士在此埋伏，甚至需要遊俠亦在部隊裡頭才能夠順利發覺其真正蹤影。回到營地之後接著改往右方C點推進，然後向上抵達位於D點的另外一座精靈聖壇，可以因此解救到兩名被半獸人戰士圍攻的精靈魔法師，他們對於往後我方戰況有著非常不小的助益。



重新返回C點且以逆時鐘方向繼續沿著道路推進，最後就會在E點發現一個範圍非常廣闊的半獸人營地，所以玩家最好能夠帶領大批部隊抵達此地較為保險　這個部份的應戰方式與上一個關卡有著異曲同工之妙，筆者在此就不再浪費時間再度重複解說一遍，而且唯有徹底淨空這塊區域，對於接著下來的關卡進行才不會顯得益發棘手。





終於來到索倫的重要據點之一F點所在，由於敵人數量實在是相當驚人，因此玩家絕對必須傾巢而出才可以取得最後勝利。當然啦！這個關卡的最大目標並非在於打倒所有敵人，而是得要把駐守這裡的戒靈加以解決才行，但是假如不先將其他一般敵人徹底擊倒的話，可能在還沒有傷到戒靈一絲一毫之前，就已經不幸先行飛入天堂長眠，所以好好善用天命點數大幅縮短作戰時間吧！

關卡名稱　奧斯吉力亞斯之橋

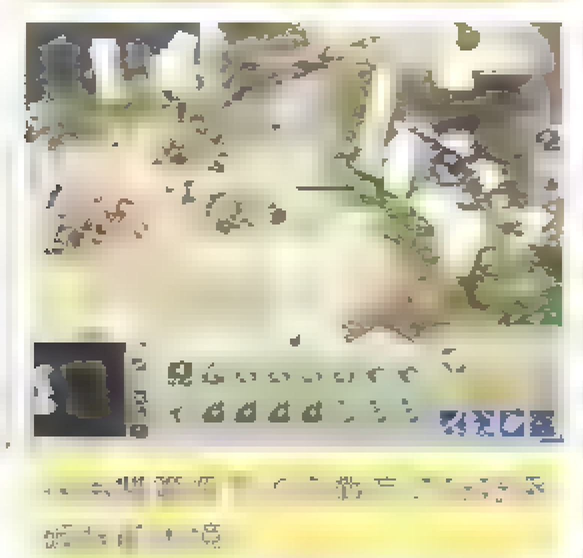


任務目標

波羅莫必須存活下來
◎摧毀所有擋住去路的路障設施

戰術指引

A點照例再度提供部份先天有用資源，一共有一座要塞、四座兵營、包括波羅莫與法拉墨在內的十五名戰士與三名工人，而且一開始沒有多久就會很快出現首批侵擾營地的不速之客。既使人類擁有的建築單位名稱明顯跟矮人與精靈有所差異，還好實際功能方面實在完全相差不遠，因此玩家絕對可以很快馬上進入狀況當中，並且記得要等到營地具有一定規模之後才能夠安心離開這裡展開探險



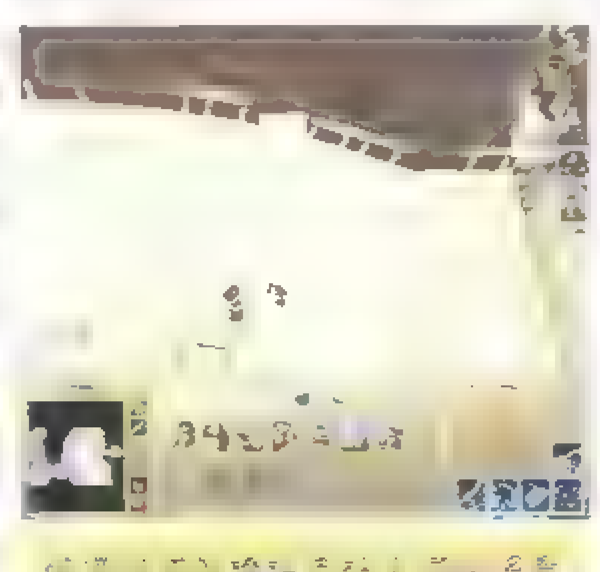


12～只要持續朝著營地下方的唯一道路前進，最後就會碰到無法加以跨過的 # 點，這個時候必須透過攻擊方式將路障徹底破壞才行，不過接著下來就會在 B 點附近遭遇另外一批敵人部隊，所以必須一邊執行清場動作一邊再把右方路障全力摧燬。當經由 C 點的第一座橋樑前往對面之際，途中會與一群半獸人戰士互相切磋武藝，接著還會發現 D 點有水井與礦脈存在，雖然腹地範圍不若 A 點環境那般理想，可是此地卻可以用來當作我方的次要營地。

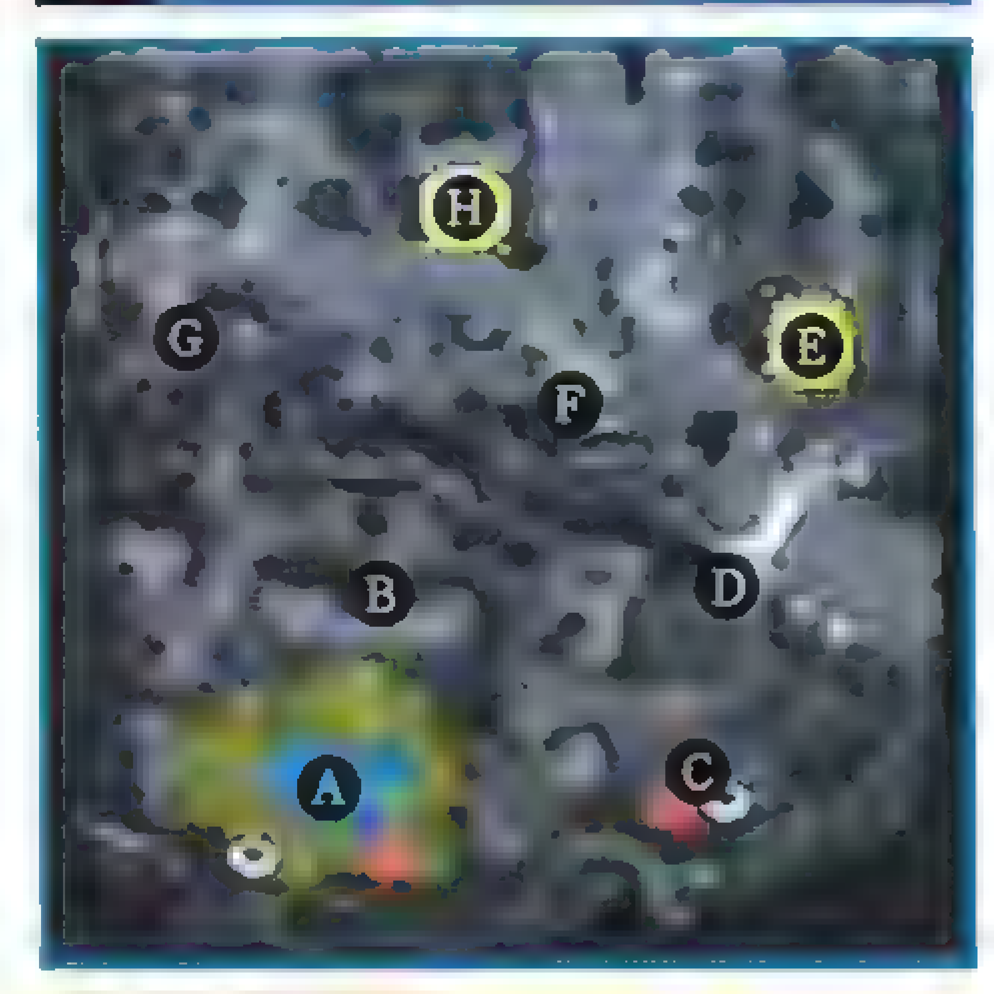
～就在玩家試圖摧毀 D 點附近那幾個路障的同時，遠在右側 E 點的四名洛汗弓箭手很快察覺到玩家已經抵達此地，b 項支線才才會跟著馬上正式開啓　在著手進行失蹤人口案件調查工作之前，先行前往 F 點那個被敵人佔據的上古泉水所在，並且順便重新搶回它的控制權。等到以上動作全部完成之後，再來放心朝著 E 點納入四名生力軍，最後就會在左下方 G 點尋獲剩下那三名洛汗弓箭手。

既使摧毀路障並非過關必備條件之一，但是它們卻往往導致需要繞道而行的窘況，因此您還是最好一邊肖成敵佈城市各處敵人一邊全部破壞較為保險。H 點其實就是半獸人營地所在，清場與否同樣皆非過關必備條件之一，不過如果玩家實在覺得十分手癢的話，千萬記得要在移動到右側 I 點之前儘早破壞，否則待會兒這裡就會搖身一變成為最佳落石降落地區。第二座橋樑的左方入口附近有著一名剛鐸劍士正在孤軍奮戰，而且從他口中得知唯有摧毀橋樑支柱才能夠徹底斷絕敵人後援動作。

～平常時候只會單純負責營地相關建設工作的工人，頓時之間馬上成為勝利與否的最大關鍵角色，假如之前有選擇 D 點作為次要營地的話，那麼就能夠節省不少等待工人前來的寶貴時間。每一根橋樑支柱最多只能同時容納兩名工人進行破壞工作，所以玩家總共需要八名工人分頭進行任務，而且由於這段時間敵人援軍還會持續出現，因此最好在橋樑右方入口那邊派駐實力堅強部隊負責攻擊大任。



關卡名稱 **羅斯洛立安**
Lothlorien



任務目標

1．尋找第一棵凱薇崔姆神木
2．尋找第二棵薇崔姆神木
3．堅守兩棵凱薇崔姆神木長達三分鐘之久

戰術指南

01　除了缺少磨坊、鑄造廠與少數建築之外，其實 A 點一開始就已經幾乎一應俱全，因此玩家的首要任務就是趕緊累積資源與生產部隊，以便作好營地防衛與出外探險工作。另外一方面，魔戒遠征隊九名成員則是屬於八缺一狀態，但是已經足以在上述動作全部完成之前負起敵人間歇性侵擾舉動。



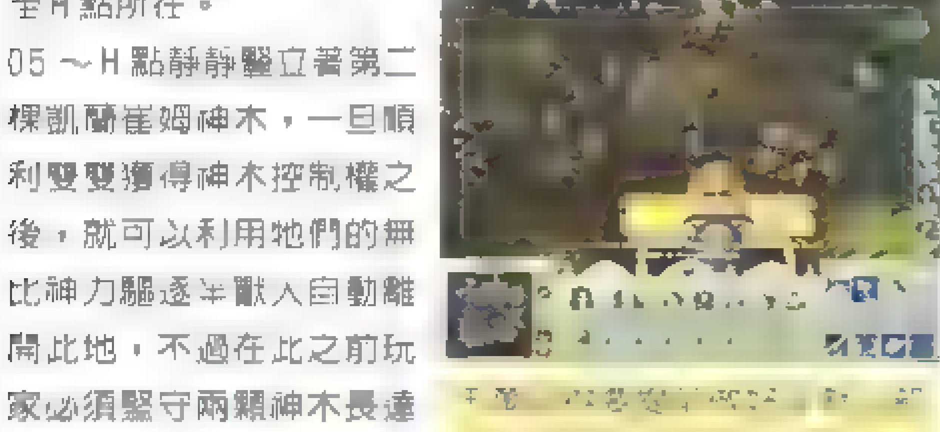


02～只要朝著位於營地右上方不遠處的 B 點移動，很快就會發現這裡有著一名落單的樹人胡恩受困於此，順利把所有半獸人戰士加以解決完畢之後，不但等於宣告完成 b 項支線，而且亦能夠開始生產這個最新我方單位。返回營地之後繼續朝著位於右方的 C 點推進，就可以發現這裡還有水井與礦脈存在，為了節省來回往返時間起見，玩家不妨乾脆直接在原處設立次要營地，並且順便派駐一批我方部隊當作防禦敵人破壞與入侵之用。



03～一旦抵達位於C點右上方的D點之際，雖然已經看到一座通往對面的木橋出現，不過還是先把半獸人設立的迷你營地加以清場再說吧！留下我方部隊於原地進行防守工作，接著利用營地相關建築趕快生產另外一批部隊，然後再命令他們前往對面E點的第一棵凱蘭崔姆神木擔任退敵大任。

04～原本一直停留在D點的我方部隊，可以開始緩緩朝著左上方的遙遠G點加以推進，途中經過F點的時候同樣順便再將半獸人迷你營地全數清除。G點同樣有著一座通往對面的木橋存在，但是繼續前進之前照例要把半獸人迷你營地好好掃蕩一番，玩家才能夠放心無慮地順著順時鐘方向一路推進至H點所在。



05～H點靜靜矗立著第二棵凱蘭崔姆神木，一旦順利雙雙獲得神木控制權之後，就可以利用祂們的無比神力驅逐半獸人自動離開此地，不過在此之前玩家必須緊守兩顆神木長達三分鐘之久，至於倒數時間將會清楚顯示在畫面右上角位置。除了兩顆神木的所在位置之外，我方營地甚至還會遭遇有如排山倒海的半獸人部隊入侵（如果完成前述步驟花費時間過久的話），所以在正式接管兩顆神木控制權之前，最好未雨綢繆先生產大批作戰單位以備不時之需。

關卡名稱 解放上溪行動 The Liberation of Upbourn

任務目標

1．重新奪回大會堂
2．摧毀半獸人戰營　3．恢復郊外古墓神聖原貌

戰術指引

01～既使A點一開始已經有著不少建築與人員存在，而且甘道夫與鄂肯布蘭德甚至共同首度現身，但是卻非常明顯與上一個關卡規模相差甚多，因此玩家必須趕緊設法加強本身實力，以便儘早展開對外勢力拓展行動。另外一方



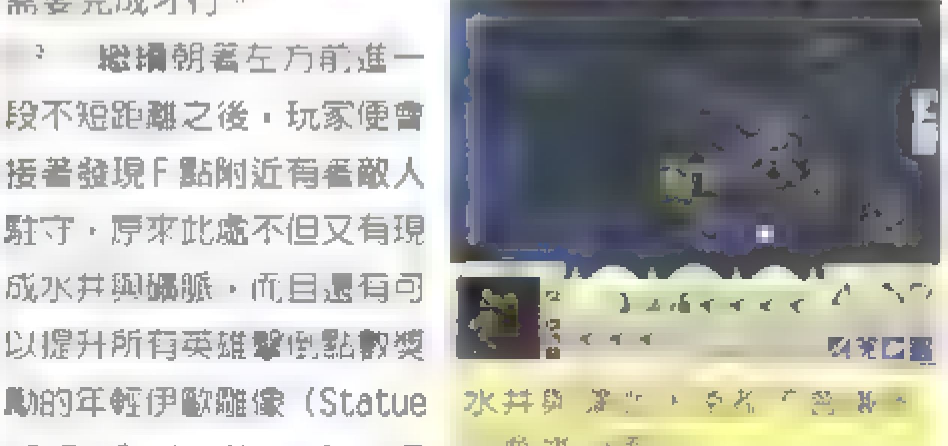


面，敵人同樣持續採取間歇性侵擾舉動，記得營地週圍最好指派部隊進行巡邏工作，否則越到關卡後面，將會浪費不少時間在保衛營地上面。

只要持續朝著營地右上方向前推進，將會首先在B點與D點發現兩組水井與礦脈的存在，至於C點則是能夠找到用來提升所有單位移動速度的洛汗駿馬雕像（Steed of Rohan）。位於B點左側不遠之處的E點為郊外古墓所在，玩家一旦將此處的全部戰柱與敵人加以淨空完畢，等於就是將a項目標向前邁進三分之一。雖然E點右上方不遠之處就是上溪側門位置，不過先不用急著進入其中，因為以下還有一些動作需要完成才行。



繼續朝著左方前進一段不短距離之後，玩家便會接著發現F點附近有著敵人駐守，原來此處不但又有現成水井與礦脈，而且還有可以提升所有英雄擊倒點數獎勵的年輕伊歐雕像（Statue of Eorl the Young）。通過位於右側上方不遠之處的上溪大門，便會發現其實G點也有水井與礦脈，因此只要懂得好好運用以上總共五組的天然資源，相信後援物資絕對很難碰到不幸匱乏的現象。



01　依照逆時鐘方向並且順著外圍道路持續移動，首先將會經過02曾經提及的側門所在，然後就會在快要靠近盡頭之處的H點，順利找到正在遭受半獸人部隊猛烈攻擊的五匹良駒。只要玩家能夠徹底擊倒這些敵人的話，最高可以獲得高達五點之多的天命點數，同時亦漂亮達成這項易如反掌的b項支線。

02　現在沿著H點下方道路以便向左繼續推進，接著就會看到一個出現兩名半獸人戰士駐守的路口，打倒之後順著這條道路朝上走去，馬上就會看到半獸人部隊正在I點看守大會堂門口，將其全部解決之後a項目標總算只有剩下最後三分之一。順著道路抵達位於I點左側的J點所在之後，玩家需要完成之終極目的就是將所有半獸人勢力連根拔起，但是由於此處的敵人實力相當雄厚萬分，所以最好還是採取一步一腳印的穩紮穩打戰術勝算較大，否則就得要試著改採人海戰術方式以便大幅縮短作戰時間。



關卡名稱 聖盔谷 Helm's Deep

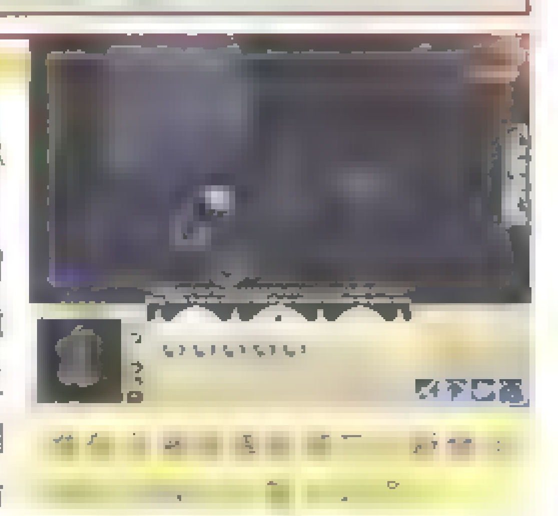


任務目標

金靂必須存活下來　　勒苟拉斯必須存活下來
亞拉岡必須存活下來

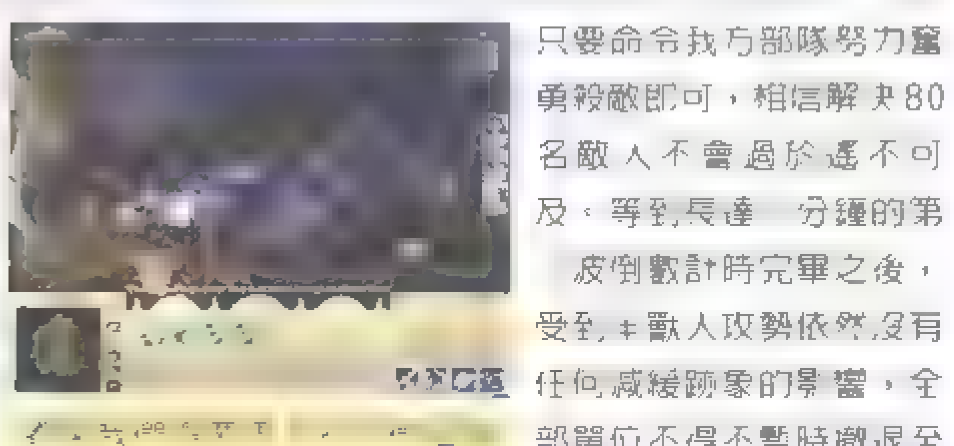
1、阻止半獸人勢力進佔號角堡

戰術指引

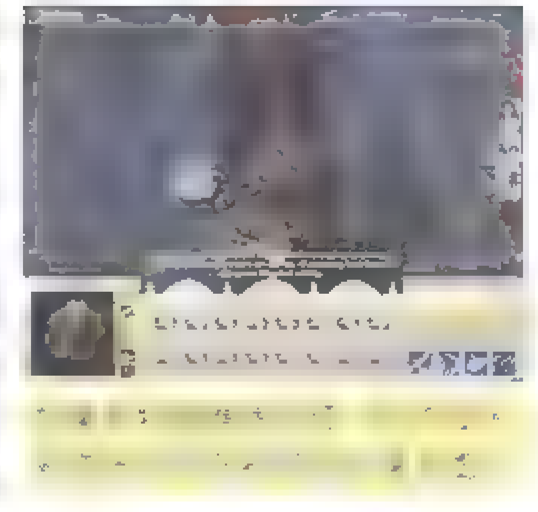


01、首先利用數字盤5以便將遊戲視野重新歸位，A點就是亞洞的正確位置所在，而且在長達五分鐘的第一次倒數計時結束之前，需要設法維持a項情勢不為改變才行。首先命令A點下方城牆的我方所有單位迅速前往B點，接著留下些兵力以便堅守此地，然後經由右上方C點移動到位於A點右側不遠的D點所在，至於以上這些動作最好能夠在40秒之內全部完成。我方援軍會在五分鐘之內分成四批陸續抵達E點，接著將會自動朝著F點集結於此，玩家不妨馬上指揮他們前往D點加入作戰。

02、半獸人當然沒有這麼簡單就打退堂鼓離開，而且亞洞最後還是被半獸人部隊加以攻破，因此b項目標就會馬上正式開啓。由於這個階段沒有任何作戰策略可以好好應用，玩家只要命令我方部隊努力奮勇殺敵即可，相信解決80名敵人不會過於遙不可及。等到長達 分鐘的第 波倒數計時完畢之後，受到半獸人攻勢依然沒有任何減緩跡象的影響，全部單位不得不暫時撤退至G點下方的城中位置。



03、第二波倒數計時稱得上是這個關卡的壓軸好戲，不但有著十分鐘之久而且亦是最後一次限時任務，至於c項目標的最大重點就是在於設法撐過這段時間。半獸人一開始就會派出攻城車意圖突破H點城門，此時玩家得要趕緊移動部隊通過G點側門，以便全面展開破壞攻城車與擊倒敵軍行動。等到以上狀況得以成功解除之後，就要經由I點殺進前方原野當中好來發動襲敵任務，由於半獸人將會源源不絕來到這裡，所以只要阻止他們接近城堡即可。



04、希優頓決定親自率領軍隊出城應戰，原本堅守城堡的亞拉岡亦會一併參加行動，可是事實上玩家並沒有辦法直接指揮希優頓本人，不過這些部隊卻是對於我方作戰實力有著不少助益。現在只要一邊繼續作戰一邊靜靜等待甘道夫順利抵達J點，然後一行人就會自動突入戰場裡頭，d項目標也會同步加以正式開啓。一群樹人部隊將會跟著現身在K點，玩家不妨好好利用最後一批我方生力軍，把整個戰場的所有半獸人部隊清除乾淨即可。

關卡名稱 米那斯魔窟 Minas Morgul



任務目標

金靂必須存活下來

1、摧毀靈境高塔外側的戰柱群

取得前營區域控制權　　取得攻道區域控制權

1、西側臺地　　2、東側臺地

戰術指引



01～好好利用A點已經免費提供的部份現成建築與人員打好基礎，而且由於敵人將會在一開始不久之後持續進行侵擾動作，因此儘快建立外圍巡邏動線顯得更加重要萬分。等到玩家自認作戰實力有著一定提升的時候，不妨接著派出一批我方部隊前往B點附近的橫向道路探查看看，只要順利把來回徘徊的食人妖增援部隊全數擊倒，d項支線也就跟著自動宣告完成。

02～朝著營地左方推進一段不短距離之後，應該能夠找到位於C點的水井與礦脈，多多利用這些天然資源加強我方的雄厚後援吧！保持右上方方向一路移動到河邊之際，就會找到D點這座通往對面的唯一石橋，既使這裡照樣有著半獸人部隊出沒，但是相信解決他們簡直易如反掌才對。石橋上方入口左側原野的E點有著規模龐大之半獸人營地存在，除非玩家已經生產與集結大批部隊準備蓄勢待發，否則隨性輕舉妄動只是自討苦吃罷了，而且這也是c項支線的最大挑戰重點。

03～保持略微偏右的方向朝著E點上方前進，便會在F點看到沒有任何防備的敞開大門，雖然裡頭其實還是有著不少的半獸人部隊現身就是。現在改採右上方角度持續移動一段距離至G點，這裡就是b項目標之一的東側墓地位置，另外位於此處偏左上方的H點則是西側墓地，玩家同樣都要一邊摧毀戰柱一邊擊倒敵人。



04～位於G點與H點上方的I點與J點分別各有一顆能量圓球（Orb of Energy）及改造圓球（Orb of Reforming），只要玩家徹底解決所有駐守半獸人部隊，自然就會順利取得最後控制權。夾在兩點之間的K點就是邪法之塔（Tower of Sorcery）的位置所在，接著您唯一需要進行的事情就是破壞週圍五根戰柱，達成之後自然等於成功通過a項目標考驗。



關卡名稱 西力斯葛哥之危機四伏

The Pass of Cirith Gorgor



任務目標

1．奪取力量之爪以便削弱炎魔的攻擊能力
2．奪取保護之爪以便削弱炎魔的防禦能力
3．奪取復活之爪以便削弱炎魔的再生能力

戰術指引



01～您總算可以準備面對最後關卡的終極挑戰，而且A點一開始同樣有著部份建築與人員能夠適時運用，所以趕緊加快累積作戰實力的腳步，因為經過一段時間之後炎魔就會被敵人召喚出來。在此之前，玩家必須盡可能生產一定數量的作戰單位當作遠征之用，尤其巫師更是絕對不可或缺的重要成員，否則接下來可無法順利奪取分散各處的三大之爪。



02～現在沿著營地下方道路筆直推進到底，然後繼續朝著道路左側盡頭加以移動，便會在B點找到保護之爪（Claw of Protection）的所在位置。無論這個時候炎魔是否已經正式現身，只要玩家設法事先加以奪取任何一爪的話，同樣等於達到即時削弱炎魔的三大對應能力之一。就在這條橫向道路中央上方不遠的C點，有著第一座半獸人次要營地存在，將其清場完畢之後如果時間允許的話，





不妨可以當作我方的次要營地好好運用。

03～保持右上方移動方式以便藉由D點山路前往E點時，記得順便指定正在生產當中的作戰單位直接前往B點，因為這裡會是往後炎魔的必經路線所在，這批敢死部隊應該或多或少可以拉長一些炎魔前往A點的費責時間才對。E點照樣有著不少半獸人部隊看守復活之爪（Claw of Renewal），而且唯有全數擊倒之後才能夠成功奪取其控制權，然後再繼續沿著附近那條山路盡頭的寬廣道路向左移動過去。

F點不但就是力量之爪（Claw of Power）的正確位置所在，而且這裡還有第二座半獸人次要營地存在，所以玩家可能將會花費較長時間在短兵相接上面。假如這個時候炎魔已經來到B點附近的話，您就得要好好利用敢死部隊轉移炎魔注意力，以便巧妙達到拖延與轉移行動路線的雙重效果。等到F點作戰告一段落之後，玩家只要朝著右下方持續前進，就會在G點發現水井與礦脈的存在，不過此時必須用最快速度趕上炎魔目前方位所在，並且一氣呵成地將牠漂亮送上西天，b項目標也就這樣子宣告完成了事。





～即時解除最大崩盤危機之後，剩下的後續事宜就只有a項目標而已，相信這點對於早就身經百戰的您來說根本不成問題才對。沿著道路一直推進至E點左側路口的時候，大概馬上就會受到來自半獸人主要營地的勢力歡迎，因此自然不用客氣地盡情大開殺戒一番吧！最後玩家只要繼續朝著左側道路移動至盡頭的H點所在，徹底毫不保留地確實執行肅清工作，整個漫長征戰旅程就會總算暫時告一段落。

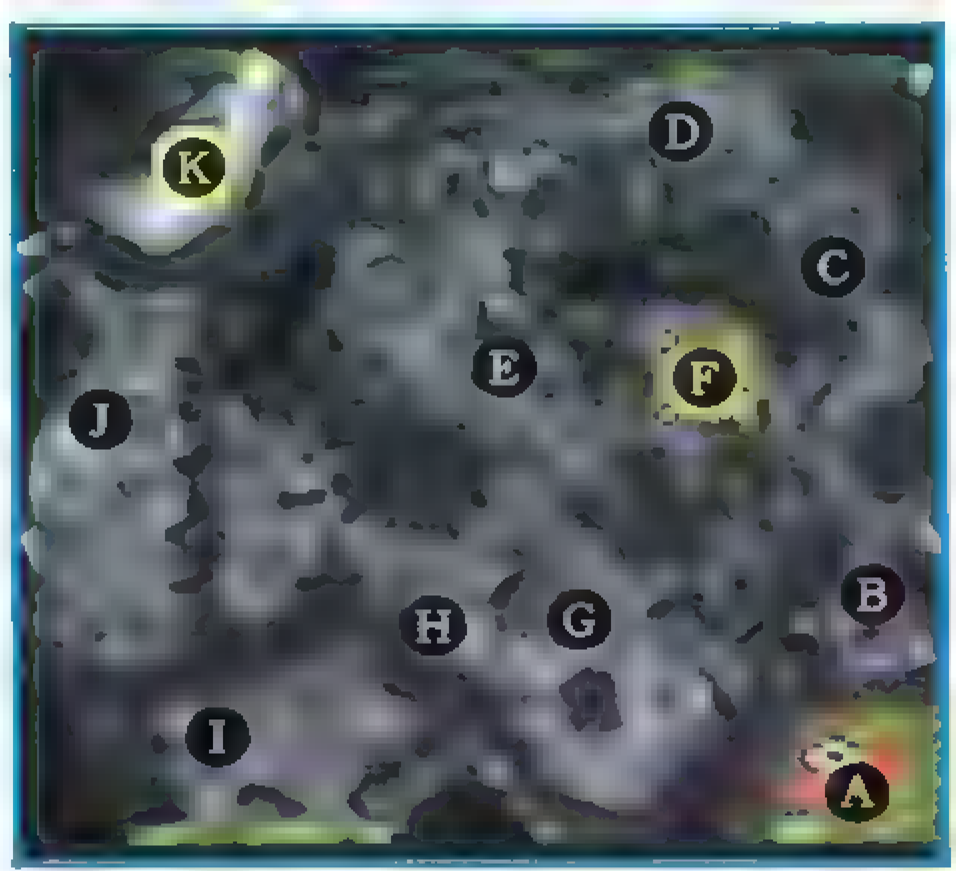




邪惡戰役



關卡名稱 樹沐河河口 The Mouths of Entwash



任務目標

1．使用奴隸工頭設置戰柱
2．建造一座妖精棚屋
3．建造一座屠宰場
4．建造一座半獸人基地
5．建造一座魔多要塞

戰術指引



除了一名奴隸工頭、三名半獸人戰士與五名妖精工人之外，A點放眼望去全部沒有任何東西存在，所以一開始玩家需要趕緊命令奴隸工頭設置戰柱，如此一來我方才能夠繼續進行各種資源採集與建設



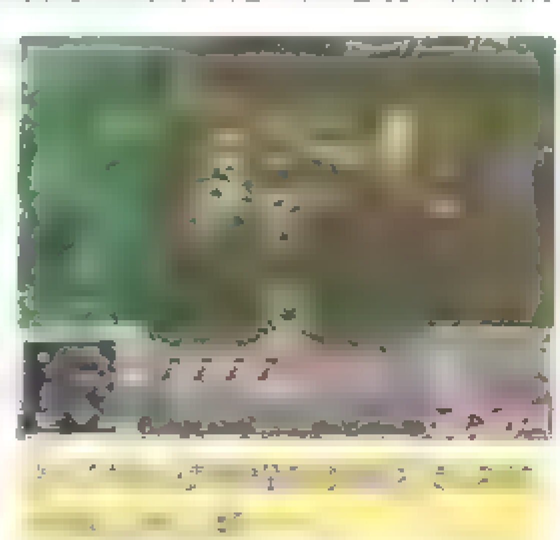


工作。現在利用妖精工人建造妖精棚屋(Goblin Hovel)，接著再來建造屠宰場(Slaughter house)與冶煉廠(Smelter)，然後跟著生產奴隸工頭達到提升人口上限效果，最後設置全新戰柱以便擴展營地範圍。

02～陸續將半獸人基地(Orc Mound)與魔多要塞(Fortress of Mordor)建造完成，如此一來 a 項目標已經全部順利得以達成，剩下的後續工作就是生產一批妖精工人與半獸人戰士，否則將無法足以應付待會兒的探險動作。雖然妖精工人本來就是 b 項目標的最大重點，不過越多妖精工人存在，就會有助於快速提升我方營地的建造速度與資源搜集速度。

03～等到一切準備就緒之後，便可以放心度過營地上方河流展開橫越行動，但是很快就會連續在 B 點、C 點與 D 點跟零星敵人展開戰鬥。就在玩家又在 E 點附近遭遇兩批敵人之後，先不要急著繼續沿著道路朝著下方移動，因為右側道路盡頭的 F 點可是有著能夠提升額外攻擊點數之半獸人面具(Orc Mask)存在。

04～所謂好事多磨真是一點也沒錯，在 G 點附近再度遭遇兩批敵人，H 點更是有著兩名敵人虎視眈眈等著玩家到來，不過幸好只要順利挨過這裡之後，往後就再也沒有實力堅強的敵人出現。直接經由 H 點渡河來到左下方 I 點之後，營火附近又是一群討厭的人類戰士出現，所以好好給他們一點顏色瞧瞧吧！



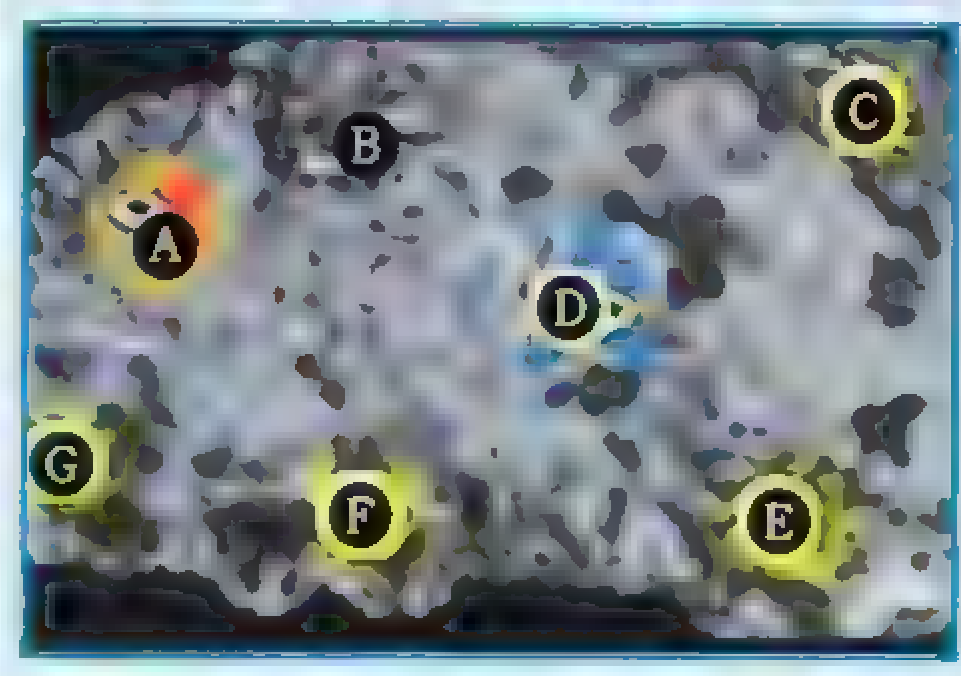


05～只要朝著左上方渡河且持續沿著道路向上移動一段距離，就會抵達 J 點這道人類最後防線。既使那些普通戰士實在不用放在眼裡，可是比較討厭的地方在於有著瞭望台不斷放出冷箭，因此還是設法先將它徹底破壞再說吧！等到五名妖精工人前來與半獸人部隊會合之後，玩家就可以大搖大擺直接渡過上方河流，並且順利抵達 K 點且成功完成 b 項目標。



關卡名稱

剛鐸之烽火台



任務目標

◎葛力斯那克必須存活下來

a．設立一座營地

1　建造一座半獸人基地　2　建造一座野獸窩穴

戰術指引

01～A 點一開始已經提供一座妖精棚屋、一名奴隸工頭、一名半獸人戰士與兩名妖精工人，甚至連戰柱都早就設置完畢，但是光靠這些自然絕對無法面對後續挑戰，所以必須加快腳步以便提升我方勢力。除了半獸人基地照樣成為 a 項目標之外，這回另外還增加了野獸窩穴(Beast Lair)需要完成，而且得要等到所有相關工作進行完畢之後，玩家方才能夠放心

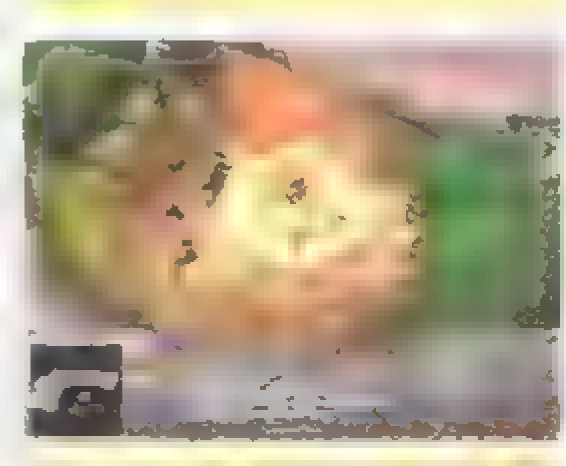


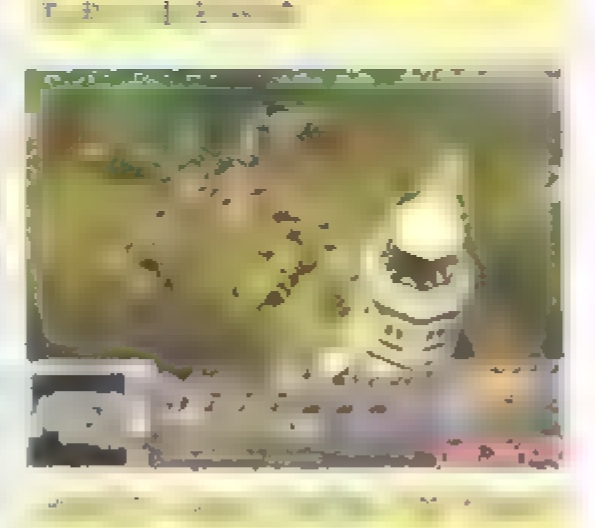


向外拓展視野，至於用來追加各種作戰屬性的黑暗兵工廠（Dark Arsenal）更是非得建造不可，並且還要善加利用亡靈巨身擁有的偵察敵人隱形單位特性。



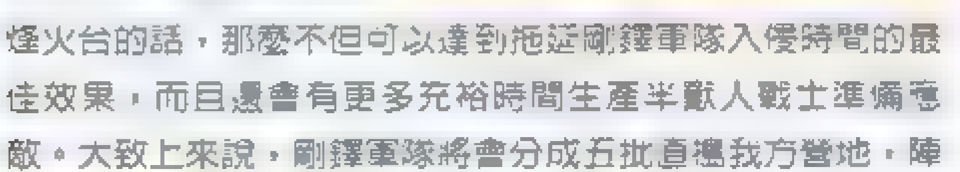
02～位於營地右側上方的B點會有兩名敵人在此埋伏，解決之後繼續向右筆直推進至接近盡頭之處，這裡還有一批人類部隊靜靜守候您的到來，順利擊倒他們之後便可以成功奪取位於河流對岸C點的流浪步哨（Wretched Sentinel）控制權，並且獲得額外防禦點數做為獎勵用途。現在朝著左側偏下的方向持續移動，應該馬上就會找到設立在D 點的人類營地，盡其所能地享受無比破壞快感吧！因為這可就是完成b項目標的重要關鍵，亦是往後增設次要營地的不錯選擇。





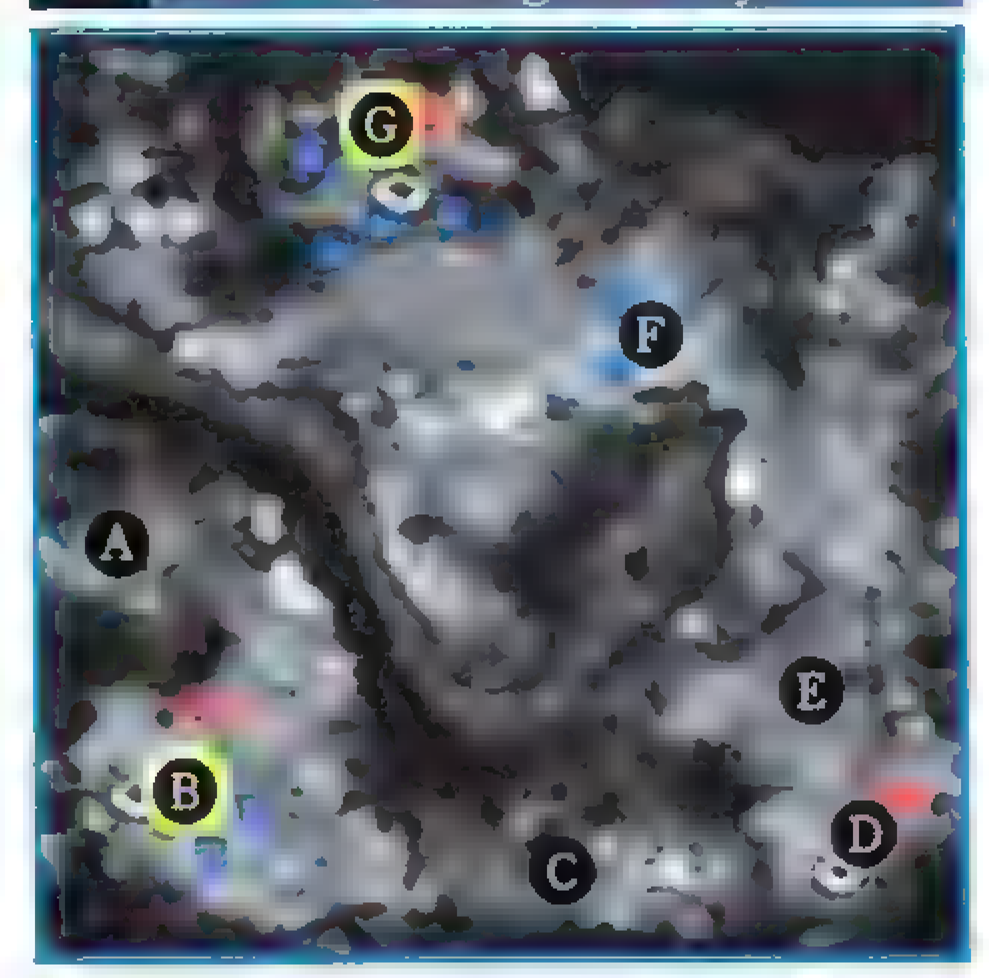
03～可惜此舉顯然並沒有辦法打消敵人進駐念頭，所以從落跑人類戰士得知此事的剛鐸軍隊，打算就在不久之後派出大批軍隊收復此地。如果玩家能夠在最短時間之內逐一摧毀位於E點、F點與G點三座烽火台的話，那麼不但可以達到拖延剛鐸軍隊入侵時間的最佳效果，而且還會有更多充裕時間生產半獸人戰士準備禦敵。大致上來說，剛鐸軍隊將會分成五批直搗我方營地，陣容還要比上一次還要大上許多，可是由於沒有任何能人參戰的關係，因此並不會顯得相當難以對付。







關卡名稱 清除沿路障礙 Clearing The Way



任務目標

◎戒靈之王必須存活下來

戰術指引

01～包括戒靈之王在內的八名半獸人戰士剛好位於A點附近，接著只要沿著道路向下移動，很快就會看到B點有著人類次要營地存在，不用客氣地將所有房屋破壞殆盡，因為這同時也是為了完成a項目標著想。等到三名奴隸工頭與六名妖精工人這批後援來到之後，當然就要開始設地營地以便累積我方作戰實力，而且現在還有很多全新建築可以好好選擇呢！不過在展開以上進一步動作之前，最好派出剛剛的半獸人部隊，清除右側C點附近敵人並且駐守此處，否則將會有著不少敵人打算趁此空檔前來找碴。





02～繼續朝著C點右側道路移動過去，就會很快發現D點有著水井與







礦脈存在，但是這個時候您亦會同時察覺上方E點傳來一群大蜘蛛的求救聲音，所以當然要趕緊快馬加鞭前往解危才行。重新整理我方部隊完畢之後，玩家便可以接著筆直向上推進到底，接著就會在盡頭左側F點找到三座瞭望塔與一群敵人主動開戰。

如果目前部隊單位已經所剩無幾的話，好好守在原地並且派遣一批陣容龐大的生力軍過來，因為待會兒就要準備克服這個關卡的最後與最大障礙，而且F點左下方可能還會冒出一批敵人意圖阻止我方持續前進。只要一直朝著F點左上方前進一段距離，就是人類的主要營地位置所在，首先先把作戰焦點放在瞭望台與精靈弓箭手上面，然後再來慢慢處理其他建築與一般敵人，全部清理乾淨之後等於就是順利完成b項目標。

關卡名稱 黑暗復辟 Darkness Returns



任務目標

戰術指引

01～雖然A點早就有著一些基本建築與人員存在，不過光靠這些自然絕對無法因應與克服這個關卡的所有障礙，因此一開始之後的首要工作就是趕緊積極進行建設營地與生產戰士動作。在此同時，位於營地左上方的道路附近會有一些敵人現身，所以不妨先發奪人加以清場一下再說。繼續維持方向不變地抵達B點之後，這裡會有四隻大蜘蛛等待玩家伸出援手，並且順便再度給敵人一番顏色瞧瞧。



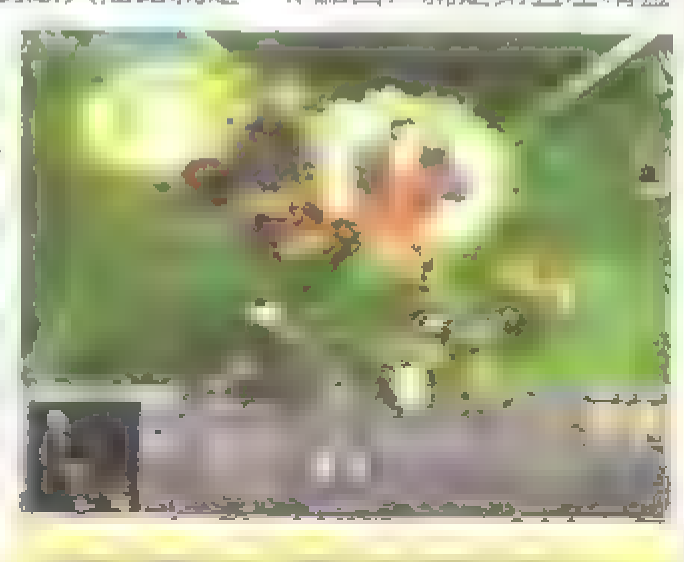


接著前往位於B點右上方的C點，將會看到第一座精靈聖壇豎立此處，它就是a項目標當中提及的上古殿堂，只要一邊打擊敵人一邊緩緩靠近，最後就會相當順利地自動設置戰柱成功佔領。現在回到B點之後直接改往左下方D點繼續前進，這裡就是第二座精靈聖壇的所在位置，自然照樣又有另外一批人類部隊等候玩家大駕光臨。三度返回B點後筆直朝著左上方推進過去，則會在E點發現瞭望台與以精靈魔法師為首的駐守部隊，馬上將這些障礙給快速處理完畢吧！



就在距離E點左側一段距離之外的F點，不但有著流氓步哨與人類部隊的存在，甚至還已經在此建立規模不小的第一座人類次要營地，因此當然得要趕緊連根拔起才行。沿著道路來到偏左上方的G點之後，先將附近徘徊的人類部隊趕盡殺絕，然後再來順勢佔領第三座精靈聖壇，但是位於左上方H點的第二座人類次要營地才是真正作戰重點所在，至於左側不遠的I點則是我方次要營地的不錯選擇。

繼續朝著I點右上方推進一段距離，就會在位於J點的第四座精靈聖壇附近與一批人類部隊展開對決，然後再來保持偏左上方方向移動以便準備展開最終戰鬥，不過在此之前可能將會先行遇到敵人攔路就是。K點自然就是第五座精靈聖壇位置所在，但是想要輕鬆佔領並非一件相當簡單的事情，因為這裡可是有著第三座人類次要營地與以精靈魔法師為首的最後難關需要陸續突破。



關卡名稱 食人妖肅清行動 Sweep of the Trollshaws



任務目標

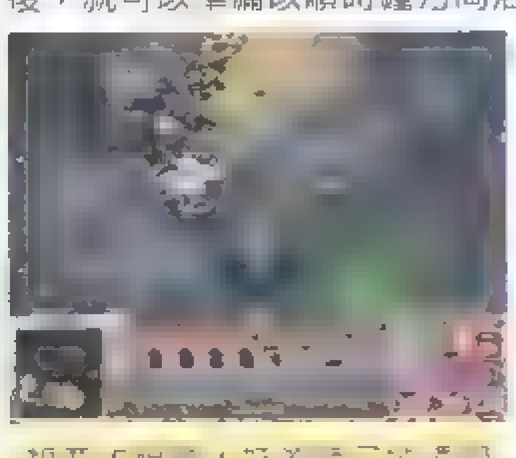
1・摧毀西邊的食人妖之穴
2・摧毀北邊的食人妖之穴
3・摧毀東邊的食人妖之穴
4・至少保留一名食人妖劈骨兵
5・至少保留一名食人妖投石兵

1・摧毀人類建立的營地　2・摧毀矮人建立的營地

戰術指引

A點照舊已經有著部份基本建築與人員存在，甚至還有四名首度登場的黑騎士，而且前半階段敵人根本不會展開任何入侵動作，因此玩家絕對大可放心把注意力全部放在建設營地上面，另外亦不可忘記建造各種能夠提升我方單位屬性的重要建築。等到生產完畢一批實力堅強的作戰部隊之後，就可以準備以順時鐘方向沿著營地左下方道路持續推進，直接摧毀位於B點的西邊食人妖之穴（Troll Den），如此一來不但a項目標的1、4、5馬上得以輕鬆達成，對於完成剩下的2、3更有不少幫助。





02～返回營地的您接著經由左上方道路改往上方移動，抵達C點之後一樣直接對準北邊食人妖之穴進行摧毀工作，盡量避免朝著食人妖劈骨兵與食人妖投石兵發動攻擊，這樣子我方部隊陣容才會變得更加強大萬分。現在以逆時鐘方向順著道路向著右側推進，並且摧毀D點的東邊食人妖之穴至一定程度，食人妖劈骨兵與食人妖投石兵便會趕緊向您投降，a項目標也就當場宣告完全達成，不過b項目標將會跟著因此正式開啓。





03　進入後半階段之後玩家需要著手進行的第一件事情，就是選定C點或是D點做為我方次要營地所在，因為此時A點的水井與礦脈差不多已經接近乾涸地步，否則對於往後生產作戰部隊亦會因此受到不少限制。由於敵人部隊將會持續展開侵擾行動的關係，所以第二件事情就是需要做好我方營地的防禦工作，免得部隊在外征戰期間還得要老是回頭執行清除敵人動作，建造食人妖之穴自然就是生產駐守部隊的上等選擇。

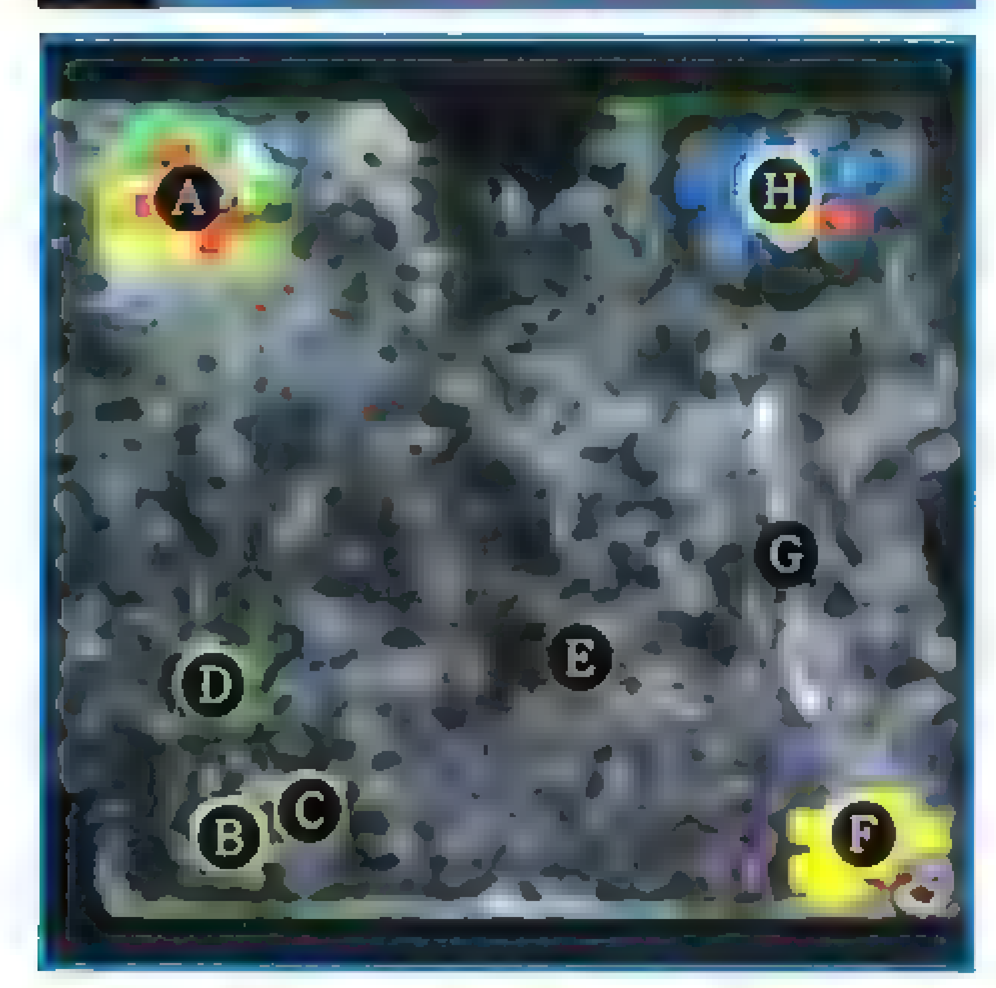


04　抵達位於C點上方的E點之際，意外發現此地有著一株銷魂柳（Enchanting willow）存在，而且下方還有一座專門用來生產精人的自然之家（Nature's Haven），c項支線也就跟著馬上正式開啓。只要玩家能夠順利達成目標的話，就可以好好利用銷魂柳降低敵人移動速度與攻擊命中率，相信對於往後戰況有著大幅加分之絕佳效果。假如此時我方部隊的單位數量已經所剩無幾，記得利用尚未發動最後突襲行動之前的空檔趕緊進行遞補動作。



05、F點與G點分別有著人類營地與矮人營地存在，由於它們的實際規模都不算太小之緣故，因此要是不直接採取重兵壓陣作戰策略的話，想要執行清場動作並非簡單任務。如果玩家一直都不太捨得使用天命點數，想必這個時候的累積數量，絕對可以召喚至少一頭炎魔現身才對，毫不客氣地運用各種方式來大肆破壞一番吧！

關卡名稱 **薩魯曼的強獸人** Saruman's Uruk-Hai



任務目標

◎薩魯曼必須存活下來

1．至少移動一名暴獸至傳送坑
2．至少移動一名半獸人合成兵至傳送坑
3．保護至少一名強獸人直到召喚完成為止

1．摧毀精靈建立的營地　2．摧毀人類建立的營地

戰術指引





1～既使A點依然有著部份基本建築存在，可是想必玩家應該很快發現除了薩魯曼與四名哈拉德林殺手之外，居然沒有任何其他我方人員能夠運用，所以a項目標自然成為改變現狀的唯一辦法。但是在準備離開營地之前，記得要將右下方向突然出現的兩名遊俠送上西天，而且這個階段的可能移動範圍之內還有其他遊俠陸續現身。持續朝著下方推進至接近盡頭之處，就會在B點附近發現兩名遊俠與六名野人，不用懷疑地全部一口氣擊倒再說。

兩名妖精工人、兩名半獸人合成兵與一名奴隸工頭總算平安抵達營地，不過在打算繼續進行b項目標之前，最好還是先行展開建設營地與生產戰士動作，接著順便指定部份部隊負責營地巡邏工作，否則稍後將會面臨手忙腳亂的敵人入侵場面。確定所有相關事宜準備妥當之後，再讓我方部隊保護奴隸工頭前往B點右側隔壁的C點，然後在野人塚上面設置戰柱以便達到召喚暴獸目的。





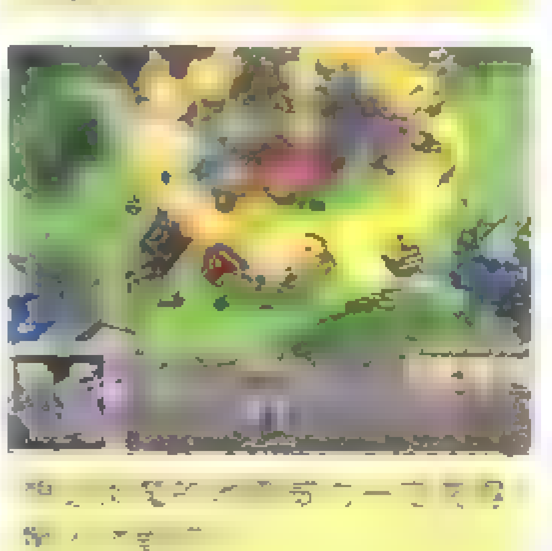


假如剛剛前往C點的護衛部隊成員裡頭，本來就已經包括有暴獸與半獸人合成兵的話，那麼現在只要繼續移動到位於左上方的D點之後，馬上就能夠徹底滿足c項的三大目標。如果萬一沒有的話其實也不用擔心，因為C點將會直接免費奉送數名暴獸，然後玩家再從營地生產與派遣半獸人合成兵前來即可。

當半獸人合成兵成長為強獸人之後，d項目標才會接著正式開啟成功，但是先不要急著進行摧毀兩座營地，因為只要朝著右側移動一段距離，便可以在解決敵人駐守部隊之後奪取E點光輝巨石（Radiant Monolith）控制權，以便達到天命點數出現機率提升的額外效果。現在朝著位於右下角的F點持續推進，這裡就是人類營地的正確位置所在，無需考慮地將您所有放眼所及的建築與人員全部處理完畢吧！

～雖然d項目標已經解決了一半之多，可是就在這場攻擊行動結束之後沒有多久，將會有著一批樹人部隊打算進行反擊動作。相信透過迷你地圖可以看到G點有著一條白色縱向道路，玩家將會在這條道路的上方與中央跟樹人部隊短兵相接，因此要是目前我方部隊之單位數字折損嚴重的話，記得趕緊補充兵源或是採取上下夾攻方式好好清場。位於右上角的H點就是精靈營地所在，無論是建築或人員皆遠遠超越人類營地許多，由於這個關卡已經進行到最後收尾階段，所以好好放手一搏以便達到縮短作戰時間之目的。





關卡名稱 西力斯昂哥之危機四伏

The Pass of Cirith Ungol



任務目標

1．奪取西力斯昂哥高塔　2．摧毀剛鐸軍隊建立的營地

◎控制力量之據點

戰術指引

除了能夠在A點看到部份基本建築之外，這回甚至連人員都毫不吝嗇地免費提供將近二十名之多，不過玩家可不要高興得太早，因為這同時象徵著關卡難度具有十足代表性。首先照樣好好擴展我方營地的影響範圍，然後接著指定一群半獸人戰士專門負責來回巡邏工作，如此一來方能應付敵人展開的間歇侵擾，最後順便提升魔多要塞等級以便往後召喚咕魯與葛力斯那克出來。





朝著營地下方移動至B點的時候，將會看到這裡還有水井與礦脈的存在，好好利用它們來增加我方資源的搜集速度吧！繼續保持方向不變地抵達C點之後，眼前豎立著兩顆十分巨大的蛋，其實只要打破它就可以生出大蜘蛛並且納入我方部隊當中，而且整個迷你地圖上面還會清楚顯示所有蛋的分佈地點，這種好康事情玩家自然不能輕易放過。

03～沿著道路朝著左側推進一段距離，就會接著找到位於D點的這座石橋，可是想要通過此地的話需要花費一番工夫才行，因為除了石橋兩端入口皆有瞭望台看守之外，敵人部隊更不可能視若無睹，所以玩家必須派出強大陣容突破這道難關。接著繼續向左移動一段距離至E點，便會看到　名遊俠被蜘蛛網弄得動彈不得，假如玩家打算趁人之危給予痛擊的話，那麼躲在上方巢穴裡頭的屍羅就會非常生氣地衝出來攻擊我方部隊。既使C項支線需要如此加以完成沒錯，但是屍羅可是從頭到尾都會展開無差別攻擊動作，除非當時現場有著其他敵人存在，所以玩家最好利用這點來好好加以運用。

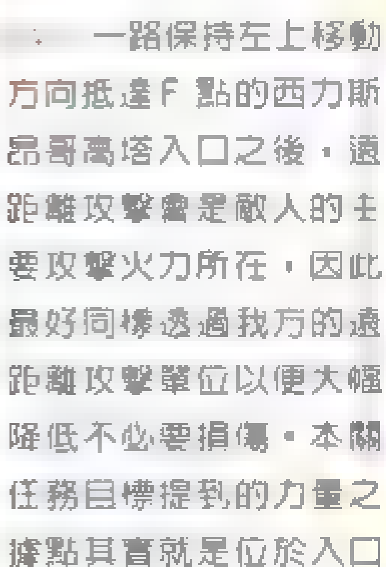


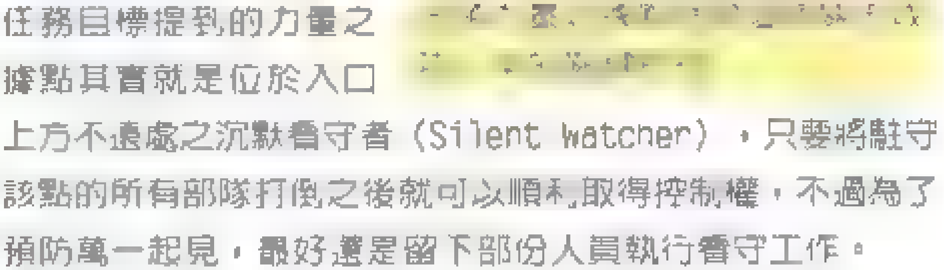




一路保持左上移動方向抵達F點的西力斯昂哥高塔入口之後，遠距離攻擊會是敵人的主要攻擊火力所在，因此最好同樣透過我方的遠距離攻擊單位以便大幅降低不必要損傷。本關任務目標提到的力量之據點其實就是位於入口上方不遠處之沉默看守者（Silent Watcher），只要將駐守該點的所有部隊打倒之後就可以順利取得控制權，不過為了預防萬一起見，最好還是留下部份人員執行看守工作。







雖然玩家可以在E點偏右下方的G點找到水井與礦脈，但是由於跟敵人營地距離十分接近的關係，所以除非萬分急迫需要這組資源且又能夠利用重兵駐守此處，否則在此建立次要營地將會顯得相當吃力不討好。等到玩家重新整頓與加強出征部隊之後，現在趕緊前往位於G點左下方的H點人類營地展開最後破壞任務，而且最好採用重兵壓陣的速戰速決方式才能取得作戰上風，順便盡情揮霍天命點數以便掌握勝利先機。

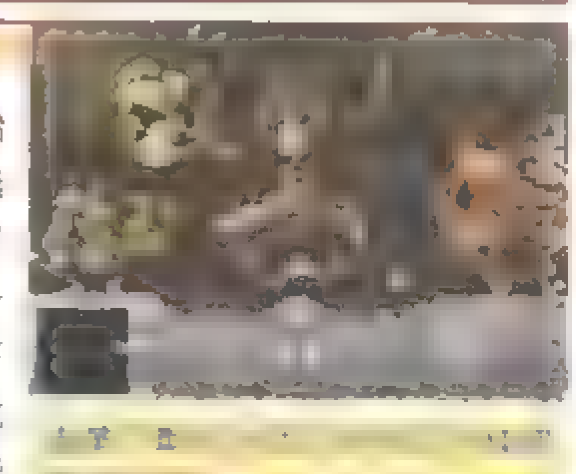


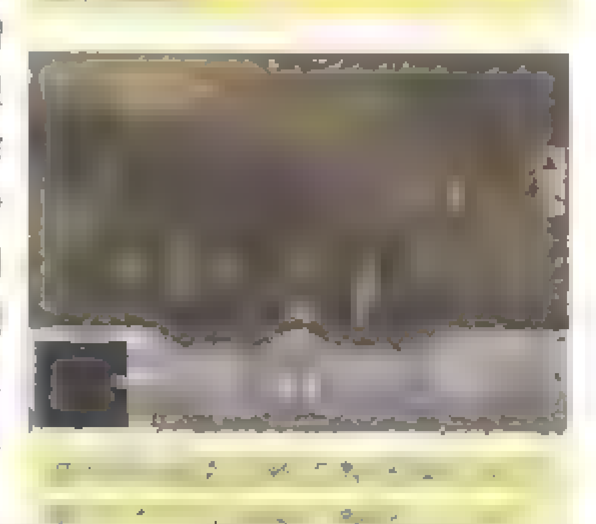
關卡名稱 魔窟之路 The Morgul Road



任務目標

戰術指引







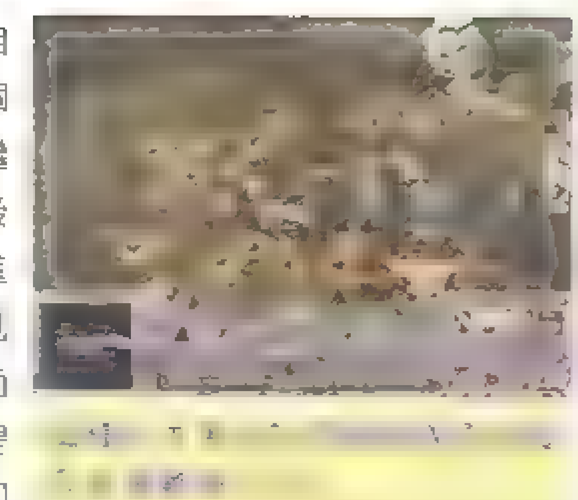
我們大家一起

01～當您發現A點起始狀況與上個關卡相差無幾的時候，相信大概可以猜得出來這是怎麼一回事了吧！所謂天底下沒有白吃的午餐，因此玩家得要趕緊利用這些免費建築與人員火速增強各方面實力，並且還要指派具有遠距離攻擊能力的我方單位駐守營地上方，原因在於這回敵人幾乎不會採取左側上面突襲方式，而是反而懂得多多利用山壁上方道路拼命放出冷箭。

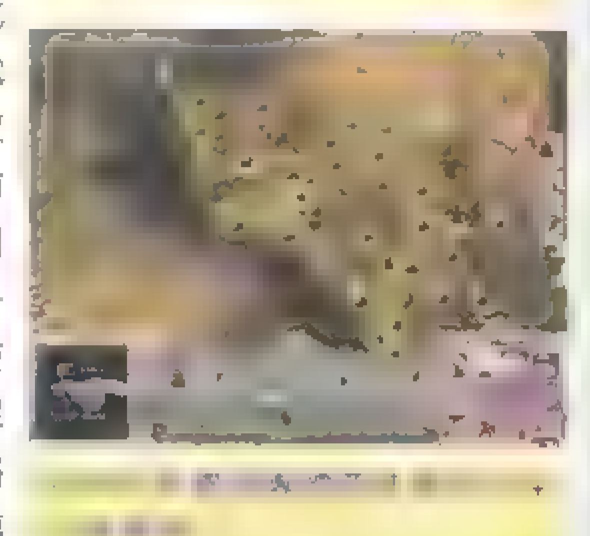
02～只要沿著營地左側唯一道路移動過去，很快就會找到位於B點的路障所在，不過破壞前後分別會與敵人的先遣部隊後援部隊連續開戰兩次，所以在部隊組成員選擇方面一定要精英盡出才行。繼續朝著道路左方推進一段距離，便會看到C點其實有著水井與礦脈，但是目前最大任務就是解救正被敵人部隊圍攻的落單葛斯軍隊，而且還能夠將其納入我方部隊當中。

03～順利抵達位於左下方D點的這段旅程裡頭，將會陸續碰到好幾批同樣被敵人部隊困住的落單之葛斯軍隊，這種既助人又利己的英勇行為自然是多多益善囉！這個時候玩家先不要急著繼續前進，因為渡河之後只要沿著道路向右推進的話，就會在E點找到被敵人佔領的半獸人面具，好好用它來加以提升額外攻擊點數。返回D點之後接著渡河改往左下方方向移動，最後便會看到F點又有著水井與礦脈存在，不妨考慮將此處當成迷你營地善加經營。

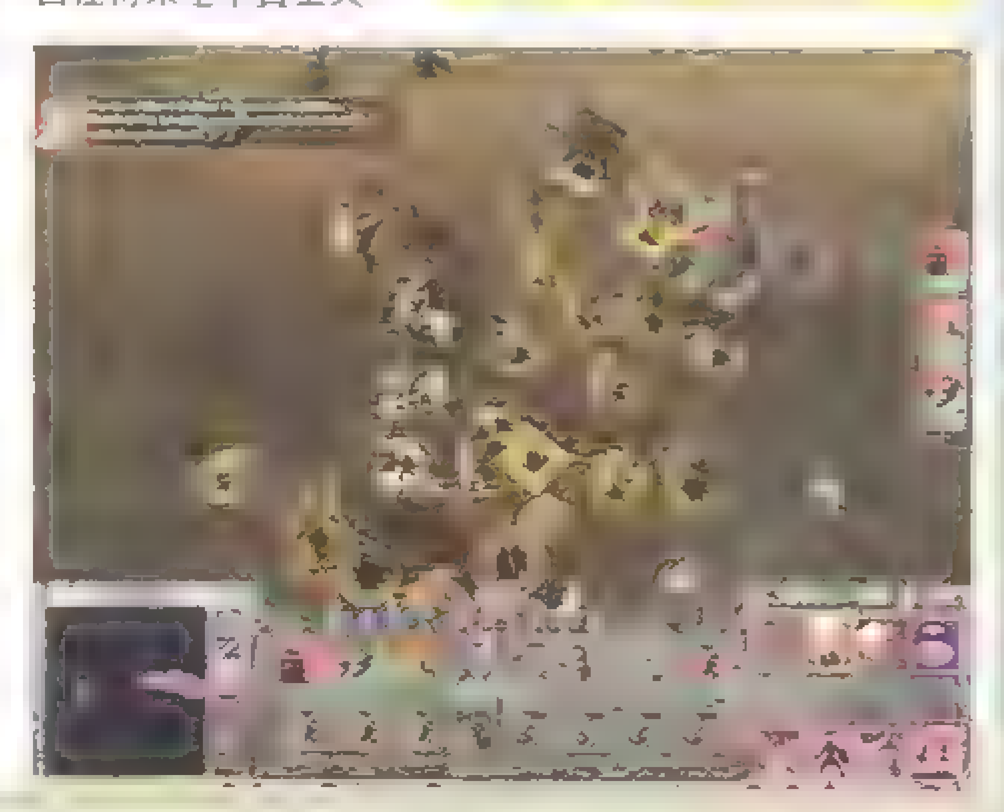
三度返回D點之後朝著左上方山路一路前進，因為可以滿足b項支線條件的G點就在此處，玩家能夠利用此處地形優勢達到前後夾攻效果。返回D點的我方[illegible]道路左側移動，然後一邊解決敵人一邊破壞位於H點路障，最後再保持左上方方向直接一路殺進敵人營地I點。葛斯軍隊的剩餘成員其實早就已經在這裡展開猛烈攻擊行動，如果玩家之前花費較多時間在路途上面的話，他們很可能早就造好一大片空地了呢！在這種兩軍正式會合的壯大場面之下，等於當場宣告a項目標實在得來全不費工夫。



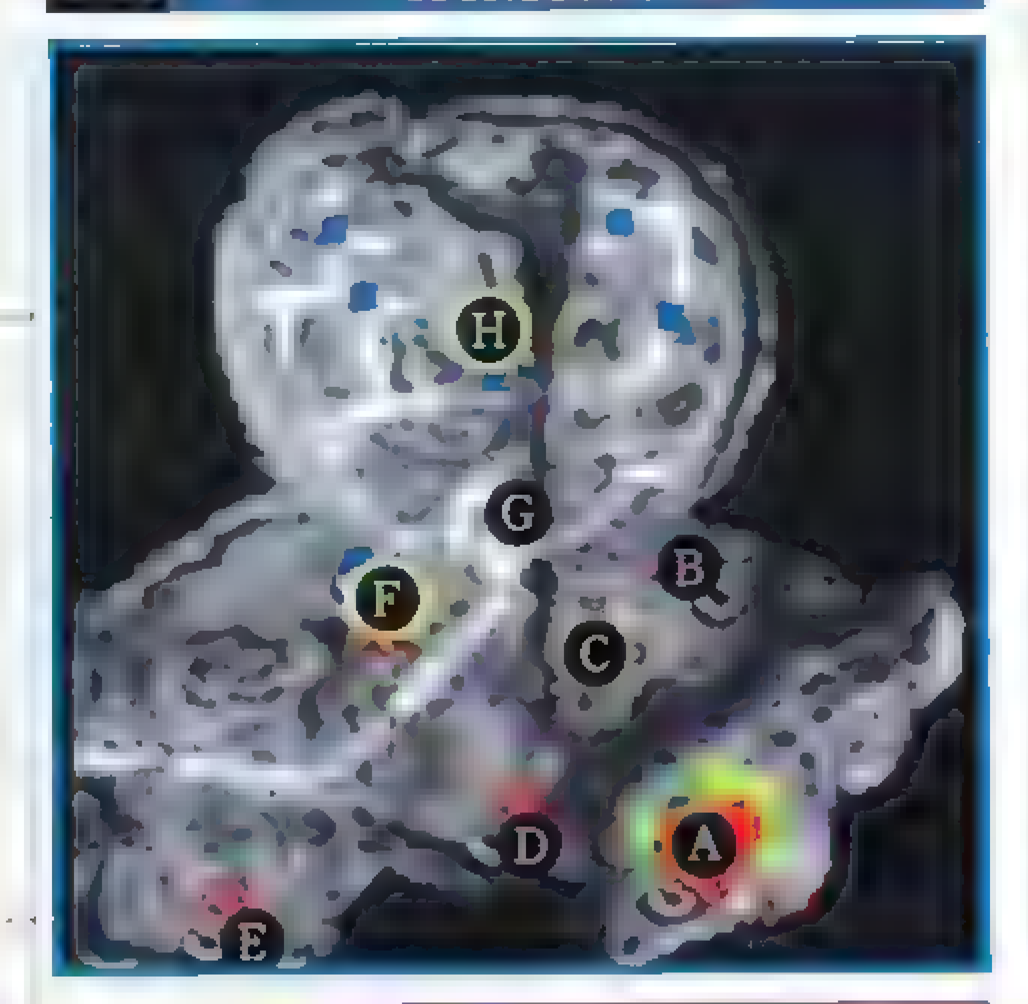








關卡名稱 秘密計劃
A Hidden Plan



任務目標







戰術指引

01～怎麼A點的現有情勢又是老樣子？想必您鐵定會在內心當中如此大聲納喊吧！不過這回您真的可以不用再像前兩關那樣辛苦萬分，因為只要玩家能夠巧妙運用作戰策略的話，根本無需派遣大批部隊便可輕鬆達成a項目標。玩家開始之後除了不能免俗地積極進行建設與生產之外，千萬記得要透過黑色拱屋（Black Vault）研發刺客斗篷這項屬性，如此一來哈拉德林殺手就會自動擁有一邊隱形一邊移動與攻擊的額外效果。

02～將部份我方部隊留在營地負責守衛工作之後，就得要正式展開對外拓展視野的標準動作，第一步就是經由這座小島左上方處可以便找到位於B點的水井與礦脈，至於左下方不遠之處的C點則是上古泉水的位置所在。只要玩家持續保持方向不變的話，還會接著在接近山壁的D點與E點看到另外兩組水井與礦脈，因此您根本無需擔心資源不夠使用這個問題。

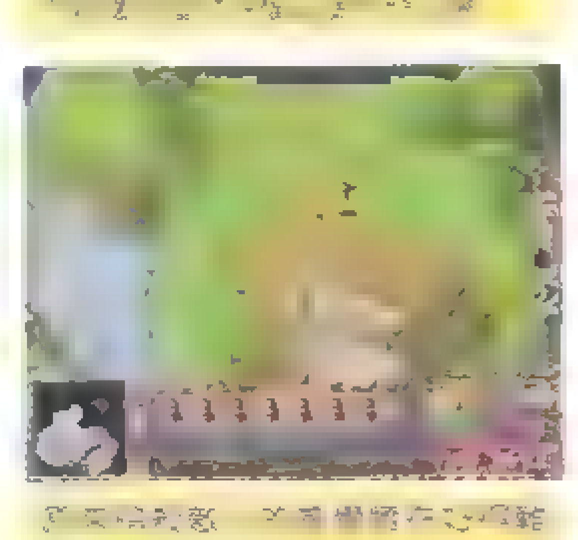




03～現在朝著右上方向筆直移動過去，將會赫然發現F點就是完成b項任務的地點所在，所以痛痛快快地大開殺戒一番吧！等到以上的清場動作執行結束之後，繼續向著右上方推進便可看到G點就是上淺大門的正確位置，但是記得最好先把駐守在此的敵人部隊與瞭望塔徹底解決再說。假如玩家超級嗜數殺戮快感的話，那麼當然可以大大方方直接闖進大門之內，否則第一步就是只能派遣哈拉德林殺手潛入其中，第二步則是朝著沃夫濃位置所在的H點緩緩逼近，在此之前，玩家可以不妨先將除了大會堂附近之外的所有敵人部隊與瞭望台清場完畢。







04～進入兩名遊俠警戒範圍之際，遊戲畫面下方將會即時出現文字訊息加以告知，接著趕緊再把遊戲視野移動到H點附近，玩家應該就會看到兩名遊俠分別站在沃夫濃的左右兩側。看到遊俠做出原地蹲下兩次的動作之後，代表他接著就會離開沃夫濃身旁以便展開大約三十秒的巡邏工作，然後左側遊俠會比右側遊俠先行離開數秒，因此玩家只要等到兩名遊俠消失在遊戲畫面五秒左右，就要馬上朝著沃夫濃直接發動暗殺行動，不過由於實際情況可能會稍微有些不同，所以筆者在此建議玩家最好事先進行存檔動作以防不測。

關卡名稱 米那斯伊希爾之洗劫行動

The Sacking of Minas Ithil



任務目標

1．摧毀三座敵人建立的營地
2．利用戰柱達到腐蝕月亮之塔目的
3．戒靈之王必須親自出馬奪取神殿

戰術指引

01～發現A點僅僅有著少許建築與人員的時候，大概會當場感到一則以喜一則以憂；還好其實根本無需太多擔心，因為這個關卡可是擁有多達三組之多的水井與礦脈，而且還不包括敵人方面的另外一組在內，所以最終決戰的勝負關鍵完全在於形勢是否比人強上面。玩家照例一開始之後就要趕緊進行建設營地與生產人員工作，相信腹地廣闊的我方營地經營起來顯得相當過癮無比，但是在此同時亦不能忘記要在營地上方與左右派駐部份部隊擔任守衛工作。



我現在要出王～我現在要出王～



這些負跡？不是我們弄壞的喔！



[illegible]

02～只要沿著營地上方山壁旁邊的那條道路持續前進，經過一段距離之後便會在B點附近找到龍之頭顱（Dragon Skull）），佔領它可以利用更少資源讓魔苟斯提升屬性，至於水井與礦脈乃是具有迷你營地價值的戰略地位。返回營地的您接著改朝上方移動過去，很快就會找到C點石橋的正確位置，不過石橋兩端都會有著敵人部隊駐守此處，好好將他們一一擊倒再說吧！玩家通過石橋沒有多久就會發現右側D點又有水井與礦脈存在，自然不能輕易放過好好利用的大好機會，同樣可以選擇在此處建立迷你營地。

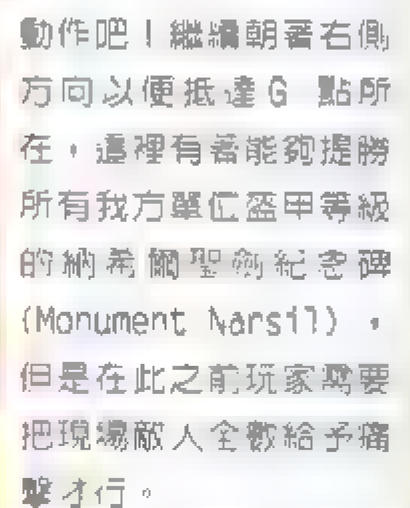


[illegible]

03～朝著D點左上方向前推進一段距離之後，馬上就會找到位於E點的第一座敵人營地，盡其所能地將放眼望去的全部建築與人員消失世上為止，而且進入米那斯伊希爾的大門就在右上方不遠之處。繼續保持方向不變地向上移動，第二座敵人營地剛好位於F點這裡，同樣盡情放手一搏地執行清場動作吧！繼續朝著右側方向以便抵達G點所在，這裡有著能夠提勝所有我方單位盔甲等級的納希爾聖劍紀念碑（Monument Narsil），但是在此之前玩家需要把現場敵人全數給予痛擊才行。



[illegible]





[illegible]

04～第三座敵人營地就在F點右側的G點位置，由於結束這裡之後就再也沒有龐大建築等待破壞的關係，因此玩家不妨趁著難得機會召喚炎魔出來拼命噴射火焰吧！已經完全達成a項所有目標，現在可以朝著位於F點上方的H點筆直前進，月亮之塔（Tower of the Moon）正在默默觀看敵我雙方展開的倒數決戰。相信玩家絕對不會忘記需要利用奴隸工頭設置戰柱才對，所以在此同時需要趕緊指派他們前來此處支援，至於戰柱的正確位置就是在週圍那五根白旗上面。完成b項任務之後將會跟著正式啟動c項任務，一般情況底下玩家應該都會指派戒靈之王全程參與戰鬥，如果萬一沒有或是不早就不幸陣亡的話，得要透過魔多要塞將其召喚出來才行，這樣子一來整個中土世界才會順利落入黑暗統治當中。





模擬鄰居 100%闖關攻略



序曲會逐步介紹在遊戲中如何命令伍迪，由於此款遊戲並不複雜，所以操作也沒什麼難度，跟著導覽的解說做一遍，就能以100%的評分過關，並同時能了解遊戲的主要操作，所以就不在此列上序曲的完成方式佔版面了。



第一季共有六集，遊戲進行範圍只有第一、二層樓，難度不高，可以將這裡當作熱身。



第一次惡作劇

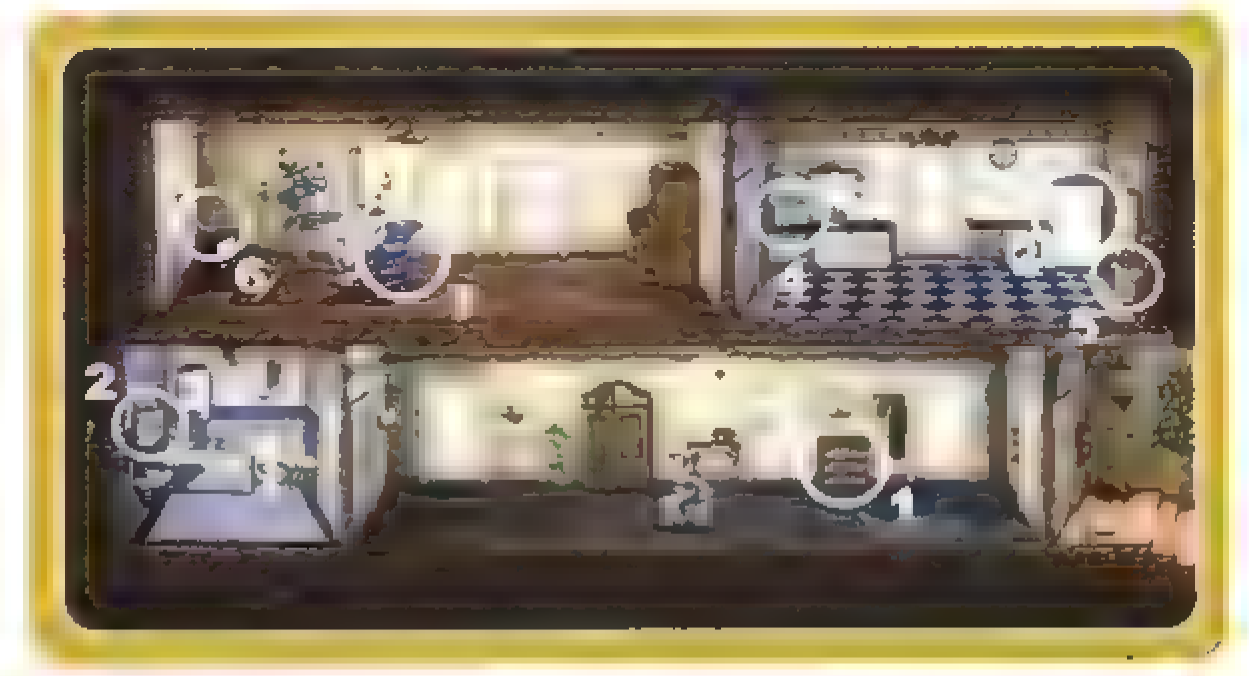
要蒐集的物品

坐上去噗噗響的墊子、快乾膠、蛋

惡作劇步驟

1 (在大廳) 開啓五斗櫃，取得坐上去噗噗響的墊子
2. (在浴室) 開啓醫藥櫃，取得快乾膠
(等怪鄰居回到客廳看電視之後，前往廚房)
3 (在廚房) 開啓電冰箱，取得蛋
4 (在廚房) 使用蛋於微波爐
5 (在廚房) 使用快乾膠於雙筒望遠鏡
(回到大廳，等怪鄰居進廚房被整時，前往客廳)
6. (在客廳) 使用電視天線
7 (在客廳) 使用坐上去噗噗響的墊子於沙發
(溜回大廳，等著看好戲與結束這集





POINT

非常簡單，只要能掌握讓怪鄰居盡量被整（也就是憤怒指數不歸零）的原則就可以了。



看電視時間

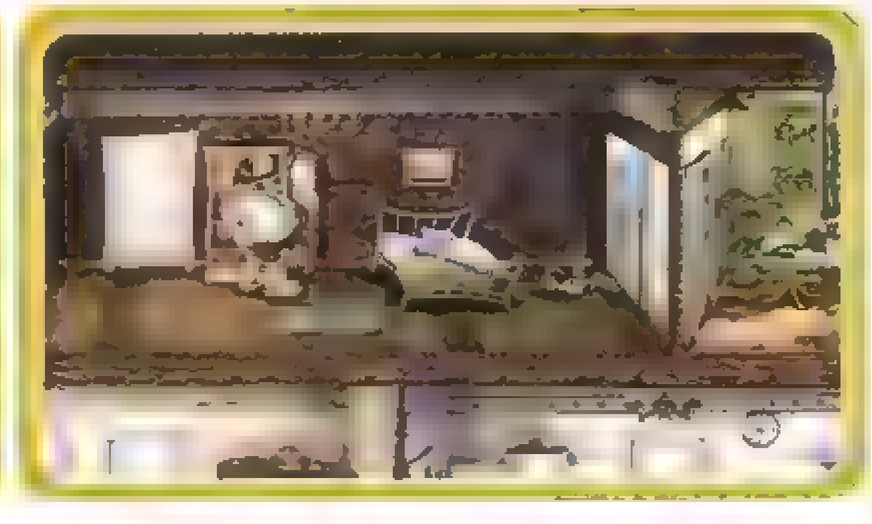


要蒐集的物品

鋸子、滾筒衛生紙、瀉藥、蛋

惡作劇步驟

1 (在大廳)
開啓五斗櫃，取得鋸子
2 (在浴室) 檢查滾筒衛生紙架，取得滾筒衛生紙
3 (在浴室) 開啓醫藥櫃，取得瀉藥
4 (在浴室) 使用滾筒衛生紙於馬桶
(等怪鄰居回到客廳看電視之後，前往廚房





生日驚喜

本集的物品

爆竹、簽字筆、捕鼠器、滾筒衛生紙、肥皂、蛋

惡作劇步驟

1.（在大廳） 開啓五斗櫃，取得爆竹、簽字筆、捕鼠器

2（在浴室） 檢查滾筒衛生紙架，取得滾筒衛生紙

3（在浴室） 檢查肥皂座，取得肥皂

4.（在浴室） 使用肥皂於地板

5（在浴室） 使用滾筒衛生紙於馬桶

（等怪鄰居從大廳進入廚房後，前往大廳

6. 使用簽字筆於相片

（在怪鄰居從廚房進入大廳之前趕緊前往客廳，並儘可能地靠近客廳與廚房的那扇門）

7（在廚房） 開啓電冰箱，取得蛋





惡作劇步驟

5（在廚房） 開啓電冰箱，取得蛋

6（在廚房） 使用蛋於微波爐

7.（在廚房） 使用瀉藥於啤酒

（回到大廳，等怪鄰居進廚房被整時，前往客廳

8（[illegible]） 使用電視天線

（回到大廳，躲在衣櫃裡，等怪鄰居喝下摻了瀉藥的啤酒衝進廁所後再重回客廳

9（在客廳） 使用鋸子於沙發

（等怪鄰居進入廚房後再回到大廳，等著看好戲與結束這集

惡作劇步驟

8.（在廚房） 使用爆竹於一盒蠟燭

9.（在廚房） 使用蛋於微波爐

（回到客廳，當怪鄰居在廚房被整時，速前往大廳）

10（在大廳） 使用捕鼠器於信箱

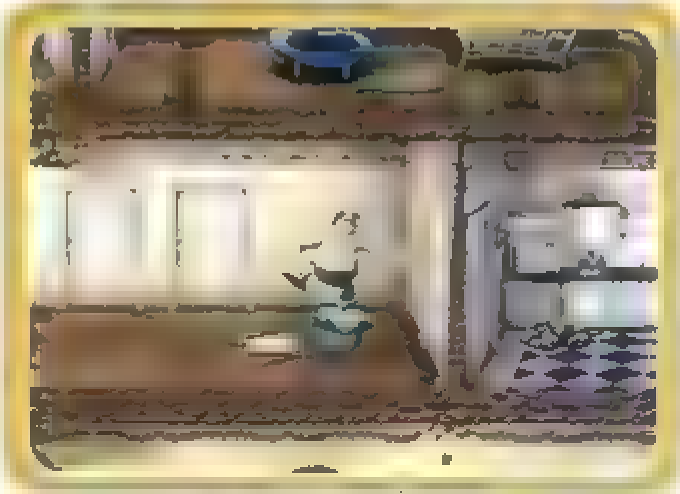
（看要躲在衣櫃裡還是溜回客廳，等著看好戲與結束這集）

POINT

步驟7、8、9對時間的掌握非常高，如果不希望這麼趕，可以在完成步驟7後先回到客廳，待怪鄰居再次從廚房進入大廳後再完成步驟8與9。

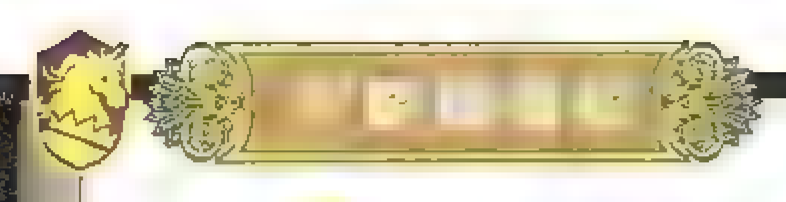






POINT

使用鋸子於沙發需要花費非常長的時間，最好利用怪鄰居衝進廁所之後會先經過大廳、進入廚房再回到客廳的這段時間，才夠完成這項惡作劇。



第4集 惡作劇數目7次

蘋果派

要蒐集的物品

簽字筆、快乾膠、滾筒衛生紙、肥皂、生髮劑、刮鬍膏

惡作劇步驟

1.（在大廳） 開啟五斗櫃，取得簽字筆、快乾膠

2（在浴室） 檢查滾筒衛生紙架，取得滾筒衛生紙

3（在浴室） 檢查醫藥櫃，取得生髮劑、刮鬍膏

4（在浴室） 檢查肥皂座，取得肥皂

（離開浴室，在怪鄰居離開廚房之前，在客廳中等待，當怪鄰居離開廚房之後，進入廚房）

5.（在廚房） 使用刮鬍膏於鮮奶油

6（在廚房） 開啟電冰箱，取得蛋

，在怪鄰居離開浴室之前，回到大廳，躲在衣櫃裡等待，等怪鄰居進入廚房之後，進入浴室



惡作劇步驟

7（在浴室） 使用肥皂於地板

8（在浴室） 使用滾筒衛生紙於馬桶

9（在浴室） 使用生髮劑於條狀止臭劑

10（在浴室） 使用快乾膠於刮鬍潤膚膏

在怪鄰居離開廚房之前，回到大廳，躲在衣櫃裡等待，等怪鄰居進入浴室之後，回到大廳

11（在大廳） 使用簽字筆於相片 *、在怪鄰居離開浴室之前，進入廚房*

12（在廚房） 使用蛋於橡皮艇

到客廳待著，等著看好戲與結束這集

POINT

使用簽字筆於相片的順序是能否達到100％評分的關鍵。

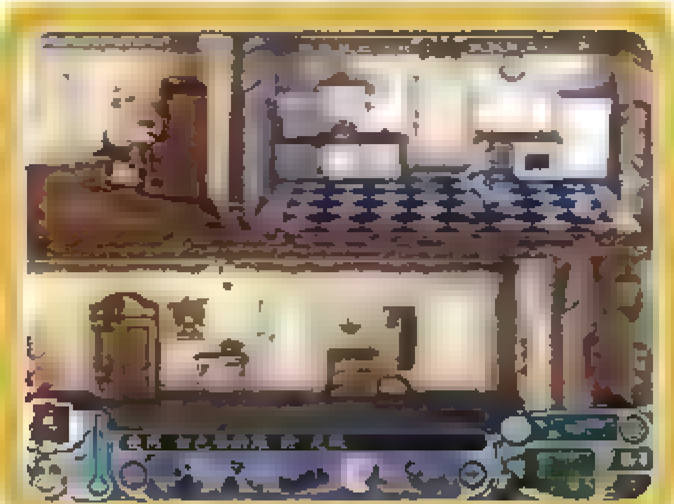


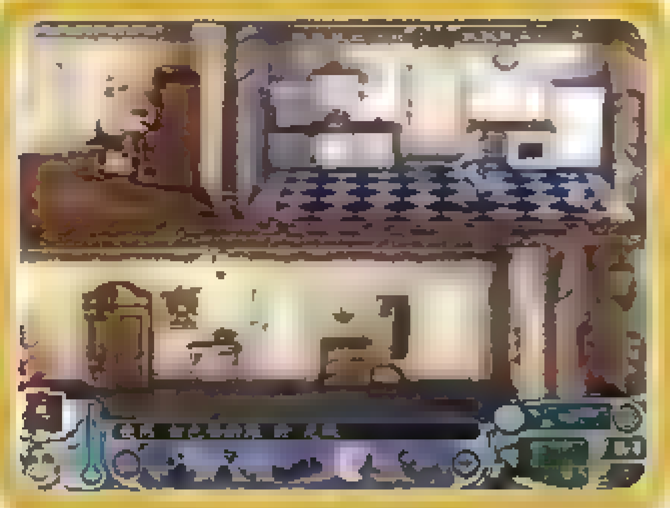
第5集 惡作劇數目8次

掃興的老頭

要蒐集的物品

白色保齡球、簽字筆、滾筒衛生紙、肥皂、手機、超難聞的乳酪、蛋







惡作劇步驟

1（在大廳） 開啟保齡球袋，取得白色保齡球

2.（在大廳） 開啟五斗櫃，取得簽字筆

3（在浴室） 檢查滾筒衛生紙架，取得滾筒衛生紙

4.（在浴室） 檢查肥皂座，取得肥皂

5.（在浴室） 使用滾筒衛生紙於馬桶

6.（在浴室） 使用肥皂於地板

（在怪鄰居離開廚房之前，離開浴室，進入客廳）

7.（在客廳） 檢查手機架，取得手機

8.（在客廳） 使用簽字筆於散曲樂譜

9（在廚房） 打開電冰箱，取得超難聞的乳酪、蛋

第6集 惡作劇數目 9 次

洗澎澎時間



要蒐集的物品

膠水、簽字筆、黑色鞋油、滾筒衛生紙、肥皂、泡泡浴球、生髮劑、空瓶子（裝了洗澡水的泡泡瓶）、蛋

惡作劇步驟

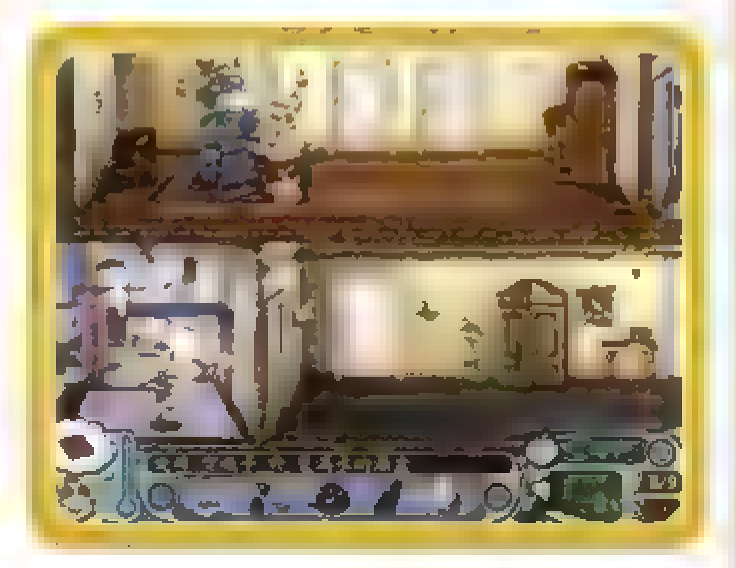
1.（在大廳） 開啟五斗櫃，取得膠水、簽字筆、黑色鞋油
2（在浴室） 檢查滾筒衛生紙架，取得滾筒衛生紙
3.（在浴室） 檢查肥皂座，取得肥皂
4.（在浴室） 開啟醫藥櫃，取得泡泡浴球、生髮劑
（在怪鄰居離開廚房之前，離開浴室，進入客廳，當怪鄰居離開廚房之後，進入廚房）
5（在廚房） 檢查垃圾筒，取得空瓶子
6.（在廚房） 開啟電冰箱，取得蛋
在怪鄰居離開浴室之前，躲在衣櫃裡，等怪鄰居進入客廳之後，進入浴室
7.（在浴室） 使用空瓶子於裝滿水的澡盆，取得裝了洗澡水的泡泡瓶
回到大廳，再次躲在衣櫃裡，等怪鄰居準備「再次」為澡盆裝滿水而從廚房離開之前，進入客廳，等怪鄰居離開廚房之後，進入廚房
8.（在廚房） 使用蛋於微波爐
9（在廚房） 使用裝了洗澡水的泡泡瓶於牛奶瓶
（確定怪鄰居離開大廳之後，進入大廳）

惡作劇步驟

10.（在大廳） 使用簽字筆於相片
緊接著進入浴室）
11（在浴室） 使用肥皂於地板
12（在浴室） 使用黑色鞋油於毛巾
13.（在浴室） 使用生髮劑於裝滿水的澡盆
（緊接著離開浴室，進入客廳）
14（在客廳） 使用泡泡浴球於糖果
15.（在客廳） 使用膠水於相簿
（從客廳經過廚房回到大廳，躲在衣櫃裡，當怪鄰居離開浴室進入客廳放鬆時，進入浴室）
16.（在浴室） 使用滾筒衛生紙於馬桶
（離開浴室，進入客廳，躲在衣櫃裡，等著看好戲與結束這集）

POINT

1. 怪鄰居的行經路線是固定的，只是先放滿洗澡水，然後洗澡，之後不斷重複
2. 步驟7與8的等待頗長，但為了要達成100%的評分，等待是值得的

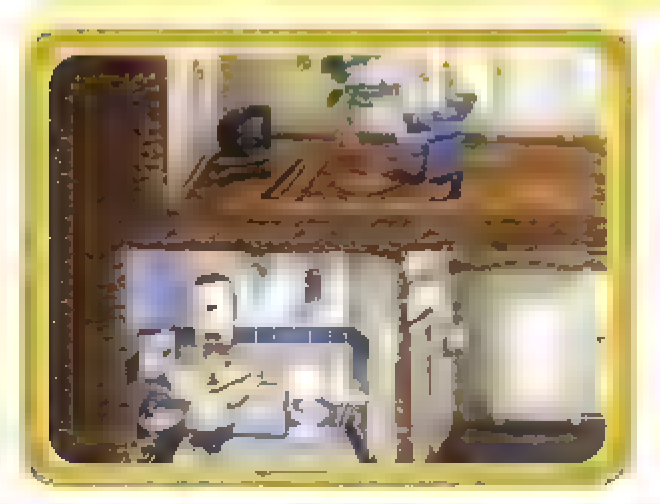


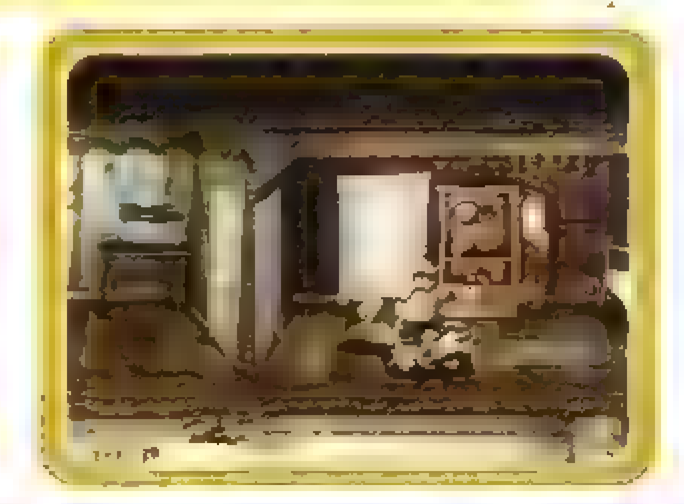
惡作劇步驟

10.（在廚房） 使用蛋於微波爐
（接著便在廚房的窗口等待足球飛進來）
11.（在廚房） 使用白色保齡球於足球
（趕緊離開廚房，進到大廳）
12. 使用簽字筆於相片
13. 使用超難聞的乳酪於他心愛的植物
（躲在衣櫃裡，等到怪鄰居發現大廳的相片被亂塗之後）
使用手機
14（躲在衣櫃裡，等著看好戲與結束這集）

POINT

1. 簽字筆可以用在兩個地方：
2. 使用白色保齡球的時間掌握與使用手機的時機是能否達到100%評分的關鍵。










第2季

第二季共有四集，遊戲進行範圍增加到二樓。若玩家以達成100%的評分為目標，會發現從第二季延續著第一季最後一集的難度，需要多次的嘗試才能找到達成100%評分的方式。同時在第二、三季中，除了位於螢幕畫面右下角的怪鄰居「怒不可抑」次數是能否達到100%評分的關鍵之外，怪鄰居寵物的加入也增添了些許的難度。

第1集 ▸惡作劇數目7次

藝術作品

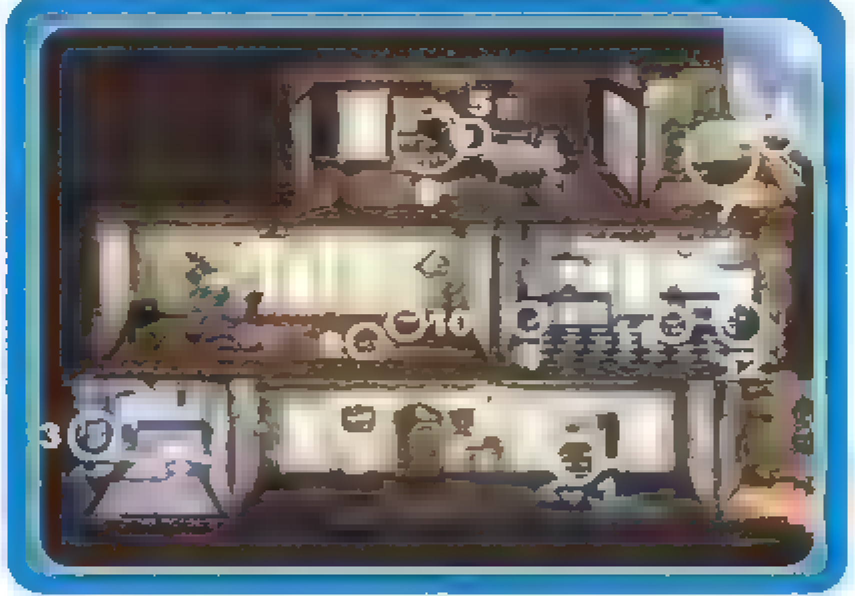
要蒐集的物品

板手、圖釘、去污劑、剪刀、香蕉皮、鎂粉



惡作劇步驟

1.(在大廳) 開啟五斗櫃，得到板手
2.(在大廳) 檢查記事板，得到圖釘
3.(在浴室) 開啟醫藥櫃，得到去污劑、剪刀
4.(在廚房) 檢查垃圾筒，得到香蕉皮
5.(在臥室) 開啟櫃子，得到鎂粉
6.(在陽台) 使用剪刀於鴿子
7.(在陽台) 使用去污劑於[illegible]
8.(在臥室) 使用鎂粉於照相機
9.(在客廳) 使用香蕉皮於地板
10.(在客廳) 使用[illegible]
11.(在廚房) 使用圖釘於凳子
12.(在廚房) 使用板手於[illegible]
輕鬆回到一樓，等著看好戲與結束這集。



POINT

熟悉第一季的部分就不再贅述了，主要流程就是讓怪鄰居一路從陽台、臥室、客廳、廚房，最後再回到客廳就好，同時不要讓他發現就行了。

第2集 ▸惡作劇數目6次

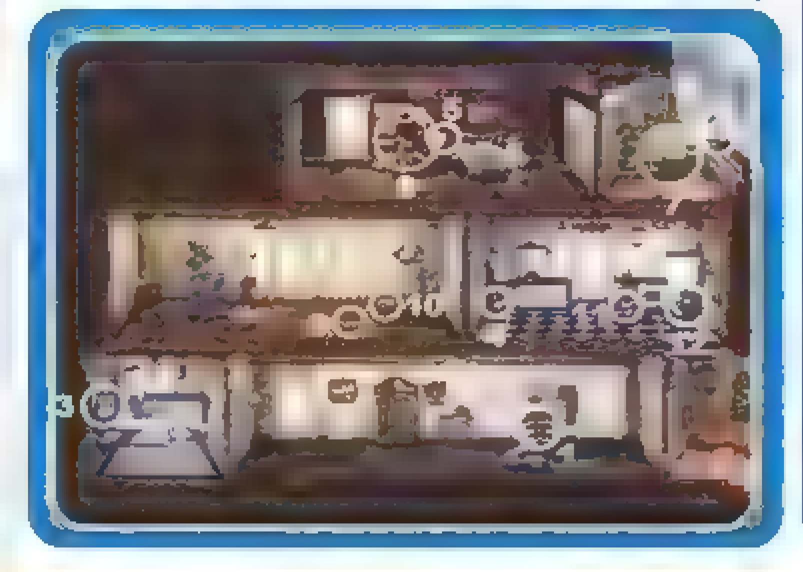
晴朗的早晨

要蒐集的物品

骯髒的鞋刷、香蕉皮、蜂蜜、小鑰匙（除草劑）、細緻的盆栽用土、圖釘

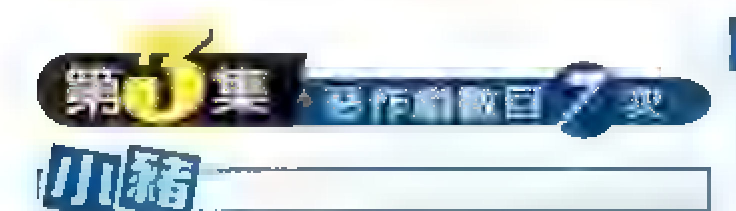
POINT

要讓怪鄰居「怒不可抑」的次數達到8次才能達到100%的觀眾評分。步驟9與10之間的時機掌握可以說是本集最主要的關鍵。



惡作劇步驟

1.(在大廳) 開啟五斗櫃，取得骯髒的鞋刷
（這時怪鄰居即將進入廚房，趕緊轉進廚房）
2.(在廚房) 檢查垃圾筒，取得香蕉皮
3.(在廚房) 開啟電冰箱，取得蜂蜜
（躡手躡腳地經過客廳，進入臥室）
4.(在臥室) 開啟床邊桌，取得小鑰匙
5.(在陽台) 使用打開的陽傘
6.(在陽台) 開啟一袋盆栽用土，取得細緻的盆栽用土
7.(在陽台) 使用蜂蜜於防曬乳
（在怪鄰居上樓前躲在床底下，等怪鄰居進入陽台後回到大廳）
8.(在臥室) 檢查記事版，取得圖釘
9.(在浴室) 使用小鑰匙於鎖住的醫藥櫃，取得除草劑
（這時怪鄰居會來到大廳澆花。當怪鄰居一離開大廳進入客廳，便離開浴室進入大廳；當他一離開客廳進入臥室，便離開大廳進入客廳；當他一離開臥室進入陽台，便離開客廳進入臥室，並隨即躲在床底下。務必要做到"亦步亦趨"！當怪鄰居離開臥室之後，便進入陽台）
10.(在陽台) 使用圖釘於摺疊椅
11.(在陽台) 使用除草劑於澆水壺
（接著躲在床底下，等怪鄰居經過臥室進入陽台後，趕緊進入廚房）
12.(在廚房) 使用細緻的盆栽用土於咖啡罐　（回到大廳）
13.(在大廳) 使用香蕉皮於地板
（躲在衣櫃裡，等著看好戲與結束這集）



小豬

要蒐集的物品

硝化甘油、嗆辣洋芋片、小鑰匙、仙人掌、香蕉皮、辣椒醬、圖釘

惡作劇步驟

（進屋後，直接經過廚房進入客廳）
1.（在客廳） 檢查化學教材，取得硝化甘油
2.（在客廳） 檢查一包嗆辣洋芋片，取得嗆辣洋芋片
（直接上樓進入臥室，躡手躡腳地…）
3.（在臥室） 檢查鑰匙掛架，取得小鑰匙 （趕緊衝進陽台）
4.（在陽台） 檢查桌子，取得仙人掌
5.（在臥室） 使用仙人掌於鬧鐘
（進入客廳，當怪鄰居離開廚房進入大廳之後，躡手躡腳進入廚房）
6.（在廚房） 檢查垃圾筒，取得香蕉皮
7.（在廚房） 開啟電冰箱，取得辣椒醬 （離開廚房，躡手躡腳進入大廳）
8.（在大廳） 檢查記事版，取得圖釘
9.（在大廳） 使用小鑰匙於小豬 （進入廚房）
10.（在廚房） 使用硝化甘油於牛奶瓶
11.（在廚房） 使用嗆辣洋芋片於裝洋芋片的罐子
（直接離開廚房進入臥室，並躡手躡腳地…）
12.（在臥室） 使用辣椒醬於玻璃杯裡的假牙
（趕緊進入陽台，等怪鄰居睡醒被整完，下樓之後）
13.（在臥室） 使用圖釘於床
14.（在臥室） 使用香蕉皮於地板
（再次進入陽台，等著看好戲與結束這集）

POINT

要讓怪鄰居「怒不可抑」的次數達到8次才能達到100%的觀眾評分，步驟1之前到步驟4之前的時間，與步驟6之前到步驟7之前的時間掌握請多加練習。





第4集 惡作劇數目6次

烤肉啦！

要蒐集的物品

圖釘、外用酒精、植物生長素、香蕉皮、醋

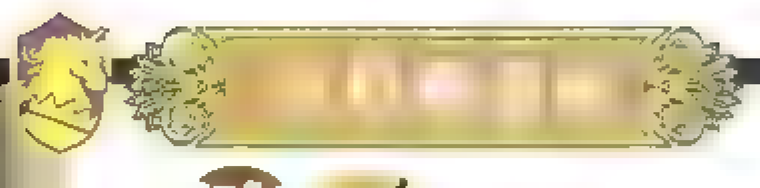
惡作劇步驟

1.（在大廳） 檢查記事版，取得圖釘
2.（在浴室） 開啟醫藥櫃，取得外用酒精、植物生長素
3.（在廚房） 檢查垃圾筒，取得香蕉皮
4.（在廚房） 開啟電冰箱，取得醋
先想辦法進入臥室，躲在床底下，等怪鄰居離開臥室進入客廳之後
5.（在臥室） 使用滅火器
6.（在陽台） 使用外用酒精於啤酒
7.（在陽台） 使用植物生長素於[illegible]
再回去進入臥室，躲在床底下，等怪鄰居離開臥室進入陽台之後
8.（在臥室） 使用香蕉皮於地板
離開臥室進入客廳
9.（在客廳） 使用圖釘於椅子
10.（在客廳） 使用醋於酒
進入廚房，等著看好戲與結束這集

POINT

相較於第二、三集，本集反而比較簡單，主要流程就是讓怪鄰居一路從陽台、臥室與客廳被整，同時不要讓他發現就行了。







在第 季中，連地下室也開放了，同時，怪鄰居的寵物也從鸚鵡換成了狗。

第1集 -惡作劇數目8次-

洗衣日

要蒐集的物品

彈珠、鳥飼料、拆信刀、鏟子（ 土壤）、洗衣粉、外露的電線、鉗子、一瓶紅酒

惡作劇步驟

1.（在大廳） 開啟五斗櫃，取得彈珠（等怪鄰居離開客廳進入廚房之後，進入客廳，躡手躡腳地…）

2（在客廳） 檢查養鳥用棲木，取得鳥飼料 *（這個時候直接離開客廳，先進入臥室，再進入書房，目的就是要打擾怪鄰居的習慣路線*

3.（在書房） 開啟抽屜，取得拆信刀

4.（在陽台） 檢查桌子，取得鏟子 *（直接經由臥室回到客廳，這時怪鄰居的狗應該又睡著了）*

5.（在客廳） 使用拆信刀於有破洞的沙發墊

6.（在客廳） 使用鏟子於剛移盆的植物，取得土壤

惡作劇步驟

這時直接離開客廳進入廚房，再次打擾怪鄰居的習慣路線

7.（在廚房） 開啟一盒洗衣粉，取得洗衣粉

8（在廚房） 檢查垃圾筒，取得外露的電線

廚房離開，經過大廳，進入地下室

9（地下室） 使用外露的電線於插座

10（地下室） 檢查工作檯，取得鉗子

11（地下室） 檢查酒架，取得一瓶紅酒

12（地下室） 使用紅酒於洗衣機

13（地下室） 使用鉗子於滾筒式烘乾機 *這時到大廳通往客廳的門口等候，等怪鄰居經過客廳進入廚房之後，進入客廳並躡手躡腳地，*

14（在客廳） 使用土壤於乾淨的地毯

等怪鄰居接受完地下室三個惡作劇的洗禮之後，直接離開客廳經由臥室進入書房，第三次打擾怪鄰居的習慣路線

15（在書房） 使用洗衣粉於魚飼料 *（回到臥室*

16（在臥室） 使用彈珠於地板

接著躲在床底下，等怪鄰居在臥室被整之後進入陽台

17（在陽台） 使用[illegible] *接著躲在床底下，等怪鄰居進入書房之後，進入陽台*

18（在陽台） 使用鳥飼料於掛滿衣物的曬衣架 *（接著躲在床底下，等著看好戲與結束這集*





POINT

由於要讓怪鄰居「怒不可抑」7次才能達到100%的評分，所以三次打擾怪鄰居的習慣路線是本集重要的關鍵。

第2集 -惡作劇數目10次-

健身狂熱

要蒐集的物品

橡皮繩、溜冰鞋、彈珠、外露的電線、彈簧、鉗子、類固醇、教打結的書、鋼鋸

惡作劇步驟

1（在大廳） 開啟運動用背包，取得橡皮繩、溜冰鞋

2.（在大廳） 開啟五斗櫃，取得彈珠 *（離開大廳，進入廚房，並躡手躡腳地．．．）*

3.（在廚房） 檢查垃圾筒，取得外露的電線（離開廚房，經過大廳，進入地下室

4（地下室） 檢查汽車零件，取得彈簧

5.（地下室） 檢查工作檯，取得鉗子 *（離開地下室，經過大廳，進入浴室）*

6（在浴室） 開啟醫藥櫃，取得類固醇 *（離開浴室，在大廳通往客廳的門等著，當怪鄰居離開客廳進入廚房時，經過客廳，進入臥室）*

惡作劇步驟

7.（在臥室） 開啟床邊桌，取得教打結的書

8.（在臥室） 使用彈簧於彈簧墊 *（離開臥室，進入書房）*

9.（在書房） 使用教打結的書於瑜珈練習手冊

10（在書房） 使用類固醇於魚飼料

11（在陽台） 檢查桌子，取得鋼鋸 *（離開書房，經過臥室，進入陽台）*

12（在客廳） 使用鉗子於健身腳踏車 *（離開客廳，進入廚房，並躡手躡腳地*

13（在廚房） 使用溜冰鞋於地板

（當怪鄰居離開大廳，進入客廳時，離開廚房，進入大廳）

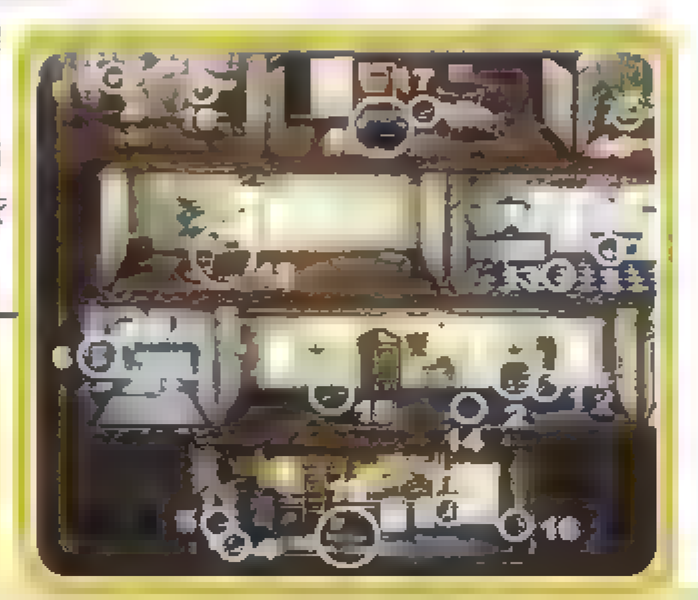
14（在大廳） 使用彈珠於地板

15（在大廳） 使用跳繩 *（離開大廳，進入地下室）*

16（地下室） 使用橡皮繩於擴胸器

17（地下室） 使用外露的電線於插座

18.（地下室） 使用鋼鋸於槓鈴 *（離開地下室，進入大廳，躲在衣櫃裡，等著看好戲與結束這集*



POINT

除了是惡作劇數目最多的一集，並且需要怪鄰居「怒不可抑」8次之外，難度上比起第一集要稍微低一些。

第3集 惡作劇數目 8 次

自己動手做

要準備的物品

保險絲、彈珠、鉗子、外露的電線、有關酷刑的書

惡作劇步驟

1. (在大廳) 開啟五斗櫃，取得保險絲、彈珠
   (離開大廳，進入地下室)
2. (地下室) 使用破布
3. (地下室) 使用關閉的熱氣閥
4. (地下室) 檢查工作檯，取得鉗子
   (離開地下室，經過大廳，進入廚房
5. (在廚房) 檢查垃圾筒，取得外露的電線 (這時在廚房與客廳之間的門等待，當怪鄰居離開客廳進入大廳之後，離開廚房進入客廳，並儘量走到客廳中間等待，記得要躡手躡腳！同時留意怪鄰居的「思想泡泡」，只要一出現暖氣的圖示，就趕快進入廚房，一定要驚動狗！當怪鄰居衝進客廳時，就趕緊經過大廳，進入地下室)
6. (地下室) 使用外露的電線於插座
7. (地下室) 使用關閉的水閥
   (這時趕緊離開地下室，經過大廳與客廳，進入臥室，記得在客廳時要躡手躡腳，)
8. (在臥室) 使用彈珠於地板
9. (在臥室) 開啟床邊桌，取得有關酷刑的書 (離開臥室，進入書房)
10. (在書房) 使用鉗子於工作梯 (離開書房，經過臥室，進入陽台)
11. (在陽台) 使用電動研磨機
   (離開陽台，經過臥室，進入客廳，並躡手躡腳地. . .)



惡作劇步驟

12. (在客廳) 使用有關酷刑的書於組裝說明書
   (離開客廳，進入廚房，當怪鄰居進入客廳之後，離開廚房，進入大廳
13. (在大廳) 使用保險絲於保險絲盒
   (躲在衣櫃裡，等著看好戲與結束這集)

POINT

如何讓怪鄰居連續被燙熱的暖氣與濺溼的水管整倒，是本集能否達到100%評分的重要關鍵。

第4集 惡作劇數目 9 次

健身之夜

要準備的物品

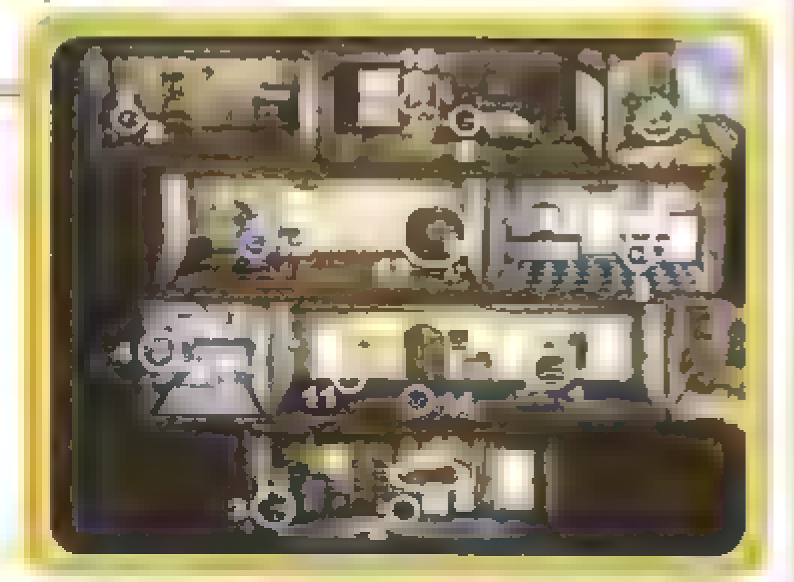
彈珠、黑色鞋油、鼠、生鏽的釘子、快乾膠、外露的電線、軟木塞、汽球、子彈、狗笛、火藥

POINT

利用狗笛將怪鄰居調虎離山，是能否吸用生鏽的釘子於電唱機這項惡作劇的關鍵。

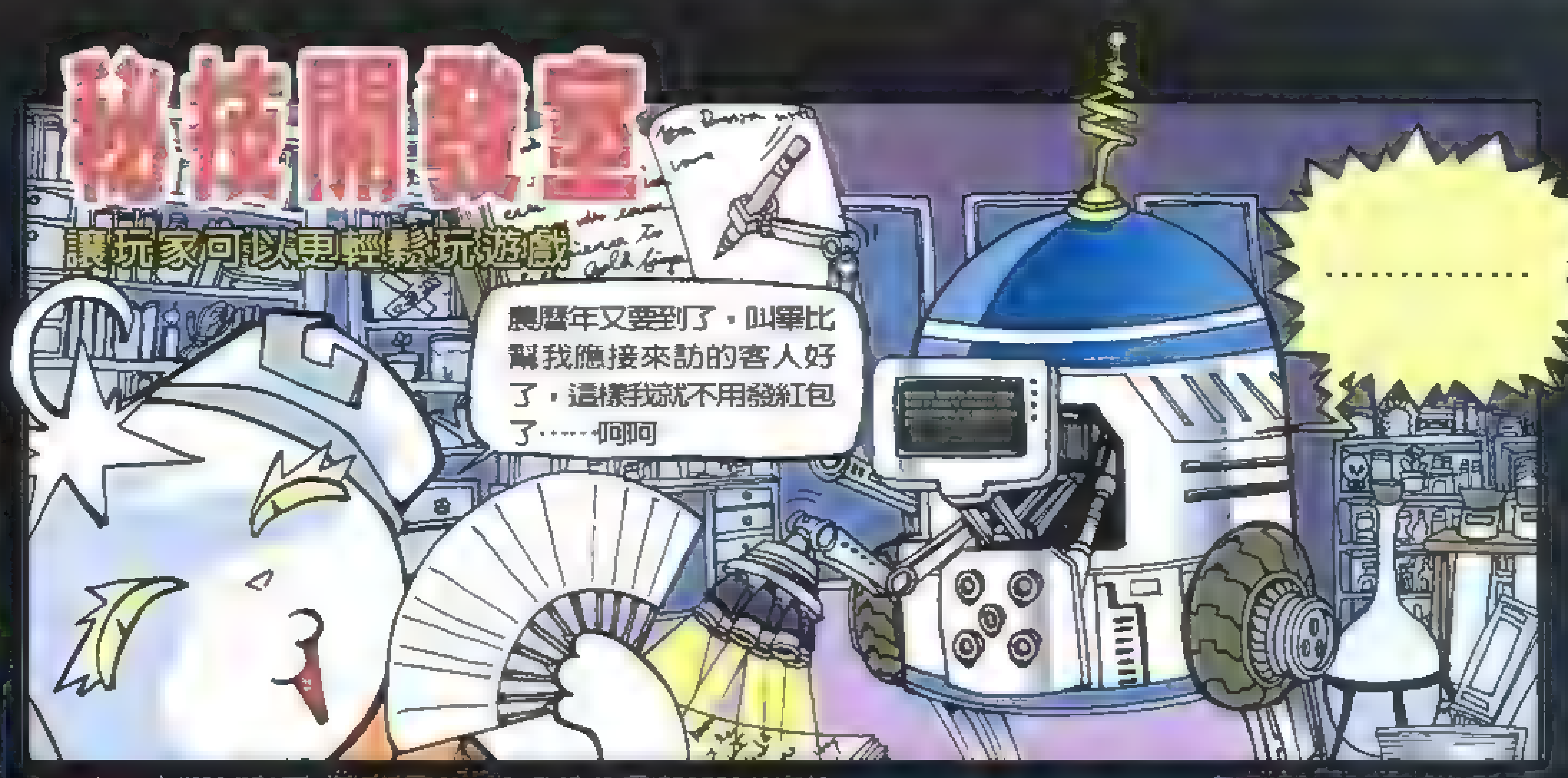
惡作劇步驟

1. (在大廳) 開啟五斗櫃，取得彈珠、黑色鞋油 (離開大廳，進入地下室
2. (地下室) 檢查老鼠洞，取得鼠
3. (地下室) 檢查工作檯，取得生鏽的釘子
   (離開地下室，經過大廳，進入浴室
4. (在浴室) 開啟醫藥櫃，取得快乾膠 (離開浴室，經過大廳，當怪鄰居放好金屬亮光漆離開廚房之後，進入廚房
5. (在廚房) 檢查垃圾筒，取得外露的電線、軟木塞
   (這時站在廚房與客廳之間的門邊，當怪鄰居離開客廳進入大廳之後，離開廚房，經過客廳，進入臥室，並躡手躡腳地
6. (在臥室) 開啟床邊桌，取得汽球
7. (在臥室) 檢查一盒子彈，取得子彈 (離開臥室，進入書房
8. (在書房) 開啟抽屜，取得狗笛、火藥
   (離開書房，進入臥室，躲在床底下，當怪鄰居結束孤芳自賞離開臥室，進入陽台之後，躡手躡腳地離開臥室，經過客廳與大廳，進入地下室
9. (地下室) 使用軟木塞於槍
10. (地下室) 使用火藥於槍 (離開地下室，進入大廳，並在大廳與客廳之間的門口等待，當怪鄰居一打開鎖住的櫥櫃)
11. (在大廳) 使用狗笛
   (當怪鄰居離開客廳進入臥室之後，離開大廳進入客廳



惡作劇步驟

12. (在客廳) 使用火藥於[illegible]
13. (在客廳) 使用生鏽的釘子於電唱機
   (離開客廳進入廚房等待，當怪鄰居離開客廳進入大廳之後，離開廚房進入客廳；當怪鄰居離開大廳進入地下室之後，離開客廳進入大廳
14. (在大廳) 使用彈珠於地板
   (離開大廳經過客廳進入臥室，並躡手躡腳地
15. (在臥室) 使用快乾膠於鐵人帽
16. (在臥室) 使用鼠於一盒勳章
   (離開臥室進入陽台
17. (在陽台) 使用汽球於狩獵號角
   (離開陽台進入臥室，躲在床底下，當怪鄰居生氣地離開臥室進入陽台之後，躡手躡腳地離開臥室經過客廳進入廚房)
18. (在廚房) 使用黑色鞋油於金屬亮光漆
   (離開廚房進入大廳，躲在衣櫃裡，等著看好戲與結束這集)



秘技開發室

遊戲破關最佳捷徑

公告

歡迎大家來到攻略圖書館的別室—秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到15P及100S的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

1. 凡秘技開發者，請不要把秘技開稿洩漏給其他不相干人等知道。
2. 關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確過內容是否正確。
3. 秘技開發稿內容請標示清楚如何啟動秘技。
4. 秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。

◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。

▶ 筆名 [illegible] ◆15P ◆100S

魔戒三部曲：王者再臨

開始任務時按ESC鍵暫停遊戲，再同時按 Ctrl+Shift+Alt，再依底下數字順序輸入九宮格數字鍵，就可以得到對應秘技。



[illegible]	開啟無敵模式
[illegible]	恢復生命
[illegible]	充滿殺戮欲
[illegible]	開啟血腥模式
[illegible]	凍結敵人
[illegible]	開啟Juggy模式
[illegible]	得到所有武器
[illegible]	選關





▶ 筆名 [illegible]

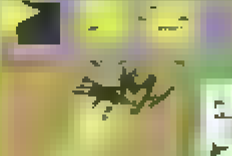


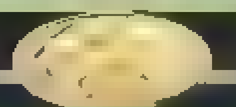
獵鹿人2004(Deer Hunter 2004)

在遊戲中按[~]鍵呼出控制臺，然後輸入以下秘技：

[illegible]	顯示所有指令
/NoFearAnimals	動物不產生恐懼，也就是不會逃跑了
/SuperGPS	在GPS中顯示動物位置







魔鬼戰將 3（Commandos 3: Destination Berlin）





當開始遊戲時，把名字輸入成SOYINCAPAZ，就可以再遊戲中使用以下秘技，另外，在遊戲中選擇一名隊員之後，鍵入SOYINCAPAZ（輸入時將不會顯示在螢幕上），一樣可以開啟秘技。

[Ctrl]+I	無敵
[Ctrl]+V	隱形
[Ctrl]+[Shift]+X	消滅所有敵人
[Ctrl]+[Shift]+N	跳到下一關
[Shift]+X	將隊員移動到你所指定的地點
[Ctrl]+[-]（負號）	調整顯示比例

◆15P ◆100S



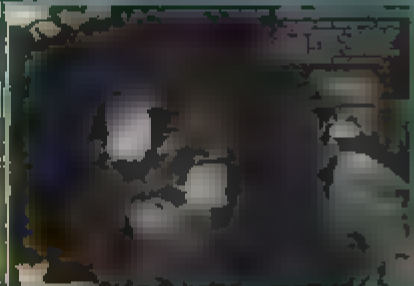
殺手十三（XIII）



遊戲中按［F2］，在輸入底下秘技，之後再按［Enter］就可以得到對應效果

healme 100	恢復生命值到100%
maxammo	得到目前裝備的全滿彈藥











◆15P ◆100S

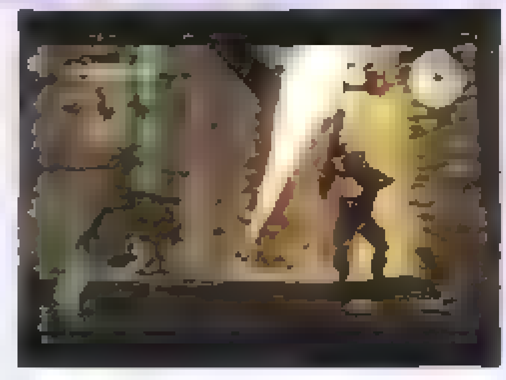


武裝與危險（Armed and Dangerous）

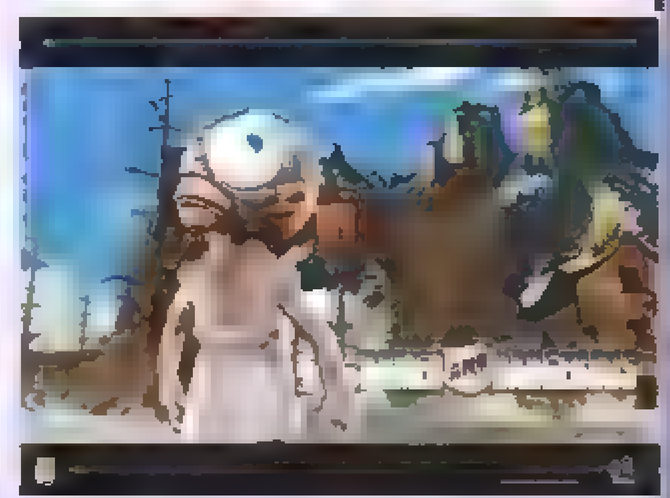


在Options選單中就可以輸入下列秘技：

[illegible]	列出密技清單
[illegible]	開啟所有動畫
[illegible]	開啟所有任務
[illegible]	開啟God模式
[illegible]	開啟無敵模式
[illegible]	無限彈藥
[illegible]	開啟大靴子模式
[illegible]	開啟大手模式
VERYHIIO	開啟大頭模式
AMBULNCE	生命值全滿
SHOOTMOR	武器全滿








16張麻將
政治麻將3缺1
精選十大熱門政治明星
卡位大戰 精采登場
不分泛藍或泛綠，經典十大政治明星一起與你大戰方城，讓你鬥智鬥法大玩政治哲學，享受不一樣的遊戲樂趣。一場詭譎且充滿變數正等著你一起加入！！
全程語音 爆笑連連
超寫實的政治明星寫真漫畫，爆笑連連的精采配音，還有政治明星的私房笑話，保證讓你驚喜連連、笑聲不斷！
吃碰槓聽胡 一樣定輸贏
超人性化的介面設計
愉快好心情，冠捷人性化的按鍵設計
讓你愛怎麼玩就怎麼玩，完全不會破壞你的好心情
全面埋伏 世紀風暴 政治麻將三缺一
公投不夠看 全民一起大Play
方城戰上泯恩仇 握手歡笑大和解
輕鬆看選舉 歡樂帶給你
1/8
引爆登場
智冠科技股份有限公司
www.just2000.com.tw
冠捷資訊有限公司
GUAN CHIEH CO.,LTD.


挑戰牌技
燃動情慾
伊思儀史上最
麻將問世
精選爆乳學生妹陪您過新年…
8
夢幻麻將館
媚惑學園
伊思儀超媒體
全省燦坤3C、順發3C、明楼3C、有樂GAME、光南、三井各大電腦賣場及
全家、O.K、萊爾富等便利商店均售



2004賀歲包
全民開打
KO麻將館
中
發
獨家
抗議！
恭喜發財
年年如意
春
WINDOWS 98/ME/2000/XP
13張16張任君挑選／2人4人模式多重玩法／單機、連線陪你玩／五寶物超所值小遊戲／爆笑全程語音／特殊攻擊武器／獨門護身道具
智冠科技
Hi-Life



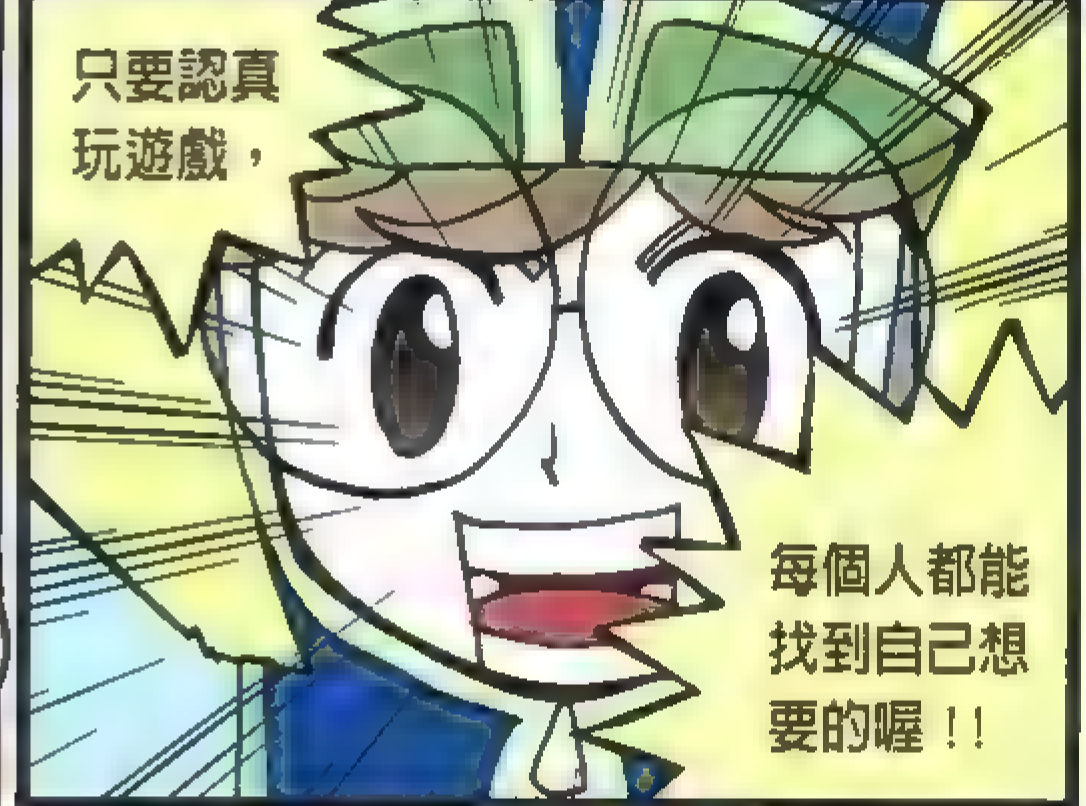
遊戲向上委員會

向上委員會的騎士們，雖然以玩遊戲為職業，不過他們也從遊戲中學到不少東西









遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！

世紀霸業 p254
魔戒之戰-中土世界爭霸 p256
殺手13 p258
最後一戰 p260
末日危城 p262
決勝時刻 p264
血腥之吻 p266

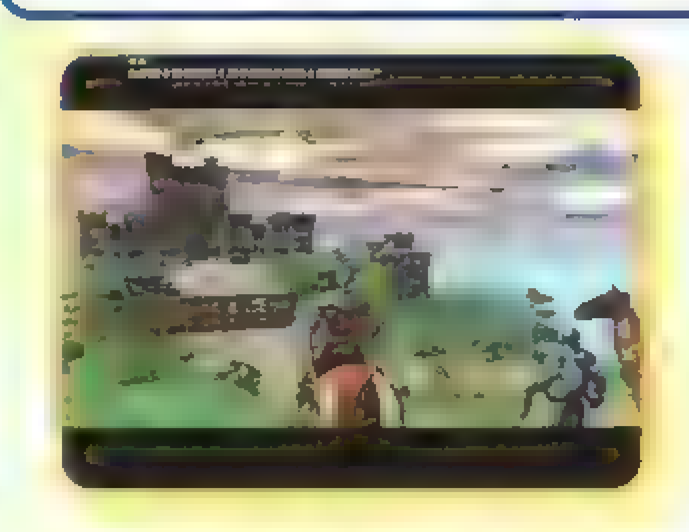


世紀霸業

對於許多即時戰略迷來說，《世紀爭霸》(Empire Earth) 必然不是個陌生的名詞，甚至也曾是部分玩家的美好回憶。不過，超大的規模與視野雖然是它的特色，卻也是揮之不去的包袱。而《世紀霸業》(Empires: Dawn of the Modern World) 正是同一公司在《世紀爭霸》反芻後的結果。

重現經典世紀風貌

筆者不得不老實承認，在即時戰略遊戲裡的[illegible]「世紀」系列（Age of Empires、Empires[illegible]）與「爭霸」系列（warcraft、Starcraft）裡，筆者算是個不折不扣的「爭霸」迷。相較於[illegible]歷史模擬與資源管理的世紀系列，筆者更熱愛充滿特色[illegible]部隊與明快的節奏。而《世紀霸業》剛好就是一部縱橫兩者[illegible]的作品。《世紀霸業》的遊戲設計師 R i c k Goodman 同時也是《世紀爭霸》的催生者，他承襲了古早經典《文明帝國》(Civilization) 的概念與《世紀帝國》的風格，[illegible]一套[illegible]縱橫跨中古世紀與二次世界大戰的即時戰略遊戲。和上一套產品《世紀爭霸》不同的是，上一款遊戲的時間[illegible]為史前時代到西元三千年，從[illegible]石斧到機械巨人。這種宏觀的歷史架構雖然迷人，但卻讓多人遊戲的節奏變得沉重。動輒兩三小時的遊戲要求[illegible]非一般玩家所能負荷，複雜的科技升級選項更形成巨大的門檻。反觀《世紀霸業》，國外有篇評論文章[illegible]得很不錯，這就是[illegible]的興起[illegible]菜人版」[illegible]《世紀霸業》[illegible]。《世紀霸業》[illegible]介面設計與單純的升級觀念可以讓任何新手輕鬆地入門，但也具備了多變的彈性與趣味。

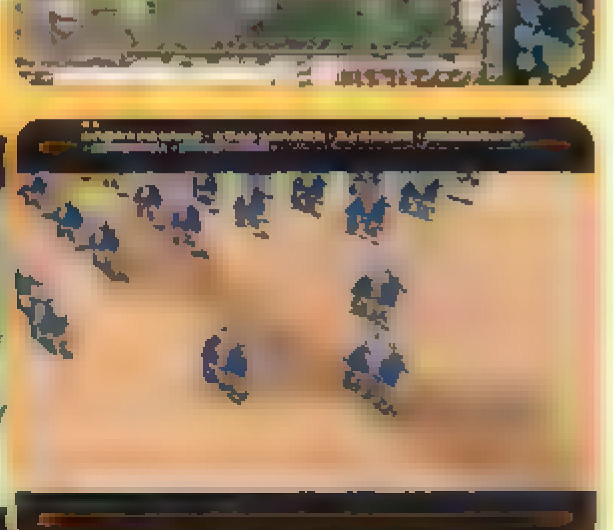


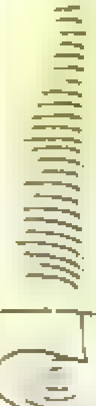


[illegible]科技研發之上。在過去，不論是《世紀爭霸》或《世紀帝國》，[illegible]步兵的升級科技[illegible]一樣，[illegible]。隨著時代的演進，各種升級科技又會有新的[illegible]，[illegible]有數不盡的科技可以研發，[illegible]科技的功能與[illegible]，才能在瞬息萬變的戰局中做出最佳的決定。而《世紀霸業》省略了[illegible]一切繁雜的考量，您可以在大學研發[illegible]、在兵工廠研發新技術，[illegible]科技升級都是一體適用的。舉例來說，您可以在美國的兵工廠裡研發「健美體操」(可增加生命值)，研發完後，畫面左上角就會出現可升級的「健美」圖示，點擊圖示，然後再點擊任何一種單位，即可把[illegible]種升級科技應用在[illegible]單位所屬的部隊類型之上。假如點在弓箭騎兵身上，即可提昇所有弓箭騎兵的生命值。[illegible]您毋須記憶複雜的科技升級表，但卻又能彈性分配這些升級科技的使用方式，可說是兼顧了簡單與多變二種特性，以上這點算是筆者對《世紀霸業》最為讚賞的一點。









大戰重頭戲

誠如設計師所云，一戰、二戰時期向來就是人類戰史上最迷人的一環，尤其近來更是戰爭電影當道（搶救雷恩大兵、黑鷹計畫、諾曼地大空降）。筆者不得不私心地說，看著轟炸機盤旋在敵方基地肆虐的痛快就是和長槍騎兵大鬧農村的樂趣完全不一樣。兵種依照剪刀、石頭、布的基本原則設計，例如坦克壓步兵、反坦克砲壓坦克、步兵壓反坦克砲，易學易懂。但是和《世紀帝國》那種各文明部隊雷同的情況比起來，《世紀霸業》與《星海爭霸》或《魔獸爭霸》（不過二代以前，其實魔獸兵種也都頗為相似）較為類似，各文明有著完全不同的部隊設計，性質也有明顯的不同。例如美國的雪曼坦克與德國的虎王坦克就有[illegible]比大題，不過美國人賺錢的速度倒是遠超乎德國佬的經濟實力

超優的3D畫面

如果您有玩過《世紀爭霸》，那您對《世紀霸業》的全3D引擎畫面風格應該不陌生。如[illegible]，筆者可以告訴您，很棒！[illegible]本款遊戲採用《世紀爭霸》3D引擎的改良版本進行製作，風格依舊，但畫面已非昔日稜角明顯的方塊人物可比，戰艦駛過透明水面掀起的波瀾看著令人驚豔，但筆者在讚嘆十分鐘後，還是不得不把這些特效給關了起來。畢竟，[illegible]只能讓玩家看著美美的特效從指縫間溜過了

引人入勝的劇情

雖然看著韓國人說「滿州蠻人」實在有點老大不爽，不過整體上來說，《世紀霸業》的單機劇情戰役在詮釋歷史故事方面的表現還算不錯，讓人[illegible]體驗到韓國抵抗外侮的艱苦、[illegible]安排的劇情、[illegible]的宮闈鬥爭。不過可惜的是，過場動畫使用的都是用遊戲引擎即時跑出的畫面，沒有預先繪製動畫的細膩與精彩，而運鏡手法也不夠老練，讓人頗覺遺憾。在二十多個關卡裡，僅有極少數關卡有時限設計，對慢郎中玩家來說，算是一大福音。許多任務設計都需要點智慧才能了悟玄機，最終關卡甚至還有一道邏輯謎題，設計小組可說是卯足了全力在設計橋段引人入勝。



遊戲護照
GAME PASSPORT



世紀霸業

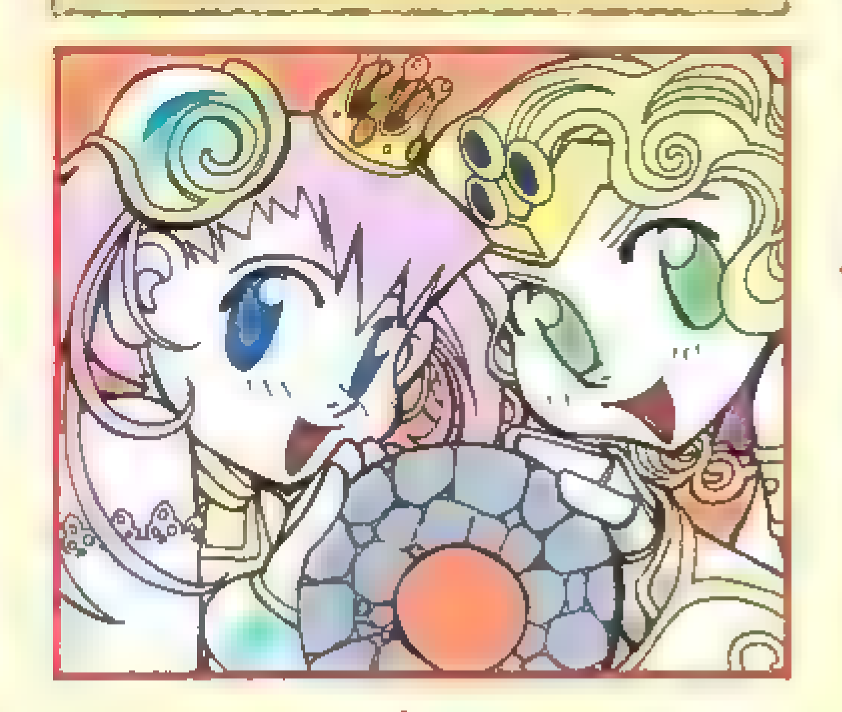
發行公司：Activision Stainless Steel Studios

代理廠商：[illegible]

遊戲類型：[illegible]

- **操作**：極易上手，熱鍵的使用為一大重點。
- **耐玩度**：每種文明的部隊設計都不同，[illegible]
- **劇情**：單機劇情戰役在涵蓋歷史故事的能力不錯
- **音效**：展現出戰爭應有的[illegible]音效。
- **畫面**：採用全3D引擎畫面風格，[illegible]

也許這不會是網咖裡最紅的連線遊戲，筆者無法預料，但這絕對是一款水準以上的作品。如果您喜歡即時戰略遊戲，又想換些新口味的話，您可以試試看《世紀霸業》，這是一款在通俗中不失誠意的好作品。



raphael@ms1.hinet.net



魔戒之戰：中土世界爭霸

隨著魔戒電影版本已經在日前正式宣告落幕之後，想必很多觀眾都會因此覺得十分不捨吧！還好就跟許多電影作品的後續命運一樣，魔戒的遊戲作品研發工作並不會就此打住，這款名為《魔戒之戰：中土世界爭霸》的即時戰略作品，就跟它遊戲名稱直接闡述的那樣，魔戒之戰完全把最大賣點擺在中土世界的著名戰役上面，光是這點應該就能夠馬上吸引喜歡這類遊戲玩家的目光注意吧！





《魔戒之戰》的獨特之處當然不僅於此而已，不同於其他改編作品全部都把焦點放在「魔戒遠征隊」上面，這回玩家將首次能夠體驗扮演反派角色的滋味如何，而且從整個遊戲的內容企劃方面來看，製作小組的確完全公平看待兩大陣營，而這不也是即時戰略遊戲最為讓人津津樂道的一貫特色所在嗎？為了突顯正義陣營與邪惡陣營的先天差異所在，製作小組顯然在雙方科技樹的設定上面投下不少工夫，兩者之間絕對不是單純冠上不同顏色而已，除了一些較為基本的資源搜集與建築用途完全相同之外，增加人口上限的方式更是有著天壤之別，再配合不同種族的作戰單位設計，玩家如果依然抱著正義永遠勝利的心態加以選擇陣營的話，那麼可就大概無法真正一窺遊戲的出色精髓所在。

站在營造完美中土世界的世界觀角度來講，《魔戒之戰》的關卡表現更是令人印象深刻，因為單人模式之劇情發展完全跳脫電影版本的既有時間點安排，尤其邪惡陣營方面更是難得重現許多玩家根本無法在電影裡頭發現的古代經典戰役，正義陣營相較之下反而頓時失色許多。可惜的是，在於邪惡陣營每個關卡的發生時間並沒有按照年代與時間發生順序加以排列，既使在整個我方擁有單一的英雄順序安排方面的確沒有發生前後矛盾現象。另外一個稍微讓人感到失望的地方，這款遊戲對於登場主角人物的來龍去脈極少加以著墨，既使這點對於早就看過小說或是電影的玩家來說影響不大沒錯，但是就起承轉合的四個標準程序來看，魔戒之戰僅有達到承轉兩項要件而已，再加上根本缺乏完整片頭與片尾動畫銜接起合效果，實在不禁會讓玩家覺得是為了戰爭而戰爭罷了，既定這款遊戲的最大賣點就是在於著名戰役上面。

在整個遊戲的難度設定方面，《魔戒之戰》倒是真的沒有出現太過令人難以下嚥的差勁關卡設計，頂多有些時候玩家需要從失敗當中記取經驗與教訓，才能夠在繼續挑戰該個關卡之際，還知道如何避免重蹈覆轍的不幸情況發生。從來沒有玩過這類遊戲的玩家根本不用擔心腦袋一片空白，因為製作小組特別安排四個教學關卡以便循序漸進地學習相關技巧，就算是即時戰略遊戲老手照樣可以藉此快速瞭解科技樹的大致相互關係為何。至於在關卡任務內容的處理方面，雖然大多數情況之下與同類遊戲實在差別不大，不過依然有著少數關卡安排具有讓人眼睛為之一亮的經典設計，像是正義陣營的聖盔谷的時間限制設計可以充份感受敵軍壓境之內心恐懼情緒，西力斯昂哥之危機四伏更要爭取時間以便快速削弱炎魔實力，邪惡陣營的魔窟之路完美再現難得一見的千軍萬馬雷霆殺敵場面，秘密計畫則是需要善用隱形技能好來達到一擊必殺的一針見血之境界等等。大致上來說，正義陣營遊戲難度調整得會比邪惡陣營稍低一點，而且邪惡陣營也不太會主動提供很多現成英雄人物，甚至在建立營地方面需要配合戰柱影響範圍才能夠著手進行，所以想要[illegible]邪惡霸權的確需要額外付出不少心血。

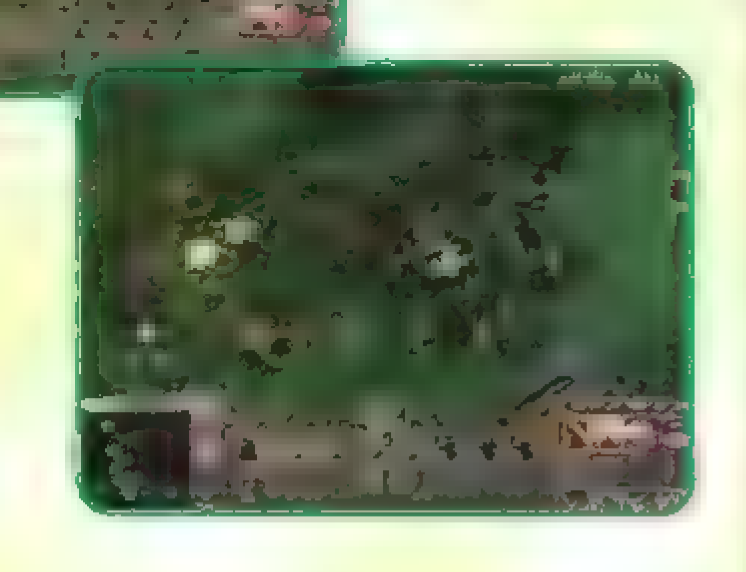
說完魔戒之戰遊戲內在的種種表現成績之後，現在就讓我們來瞧瞧它的外在面貌又是如何吧！由於這款作品的遊戲引擎乃是直接套用至決戰江戶，因此在受到許多先天限制的情況之下，整個遊戲的視覺效果僅能說是具備應有水準而已，特別是在於貼圖精緻程度的效果方面。乍看之下，魔戒之戰不但可以改變視野角度，而且就連俯視角度都可以根據個人喜好加以調整，可是當玩家真的將俯視角度切換至最近程度之後，將會赫然發現整個人物的貼圖材質實在非常慘不忍睹，特別是臉部部份完全糊成一團，唯一能夠讓玩家稍感欣慰的地方，大概就是至少地形處理與建築貼圖沒有出現相同狀況吧！另外配合採用電影拍攝鏡頭手法加以處理的即時演算過場動畫，總算沒有導致畫面分數因此大幅下滑與跌停。





但是在聲效效果的表現成績方面，倒是的確真的有那麼兩把刷子，尤其是背景音樂與關卡氣氛的相互搭配非常成功，有些時候還會因為敵我交鋒情況出現而適時加以切換，既使這些背景音樂全部皆非來自電影配樂，不過一樣具有足以平起平坐的…眼資出…「魔戒之戰」本來就不是一款電影授權作品，所以自然無法邀請原班人馬擔任人物配音工作，可是製作小組還是頗有辦法地找來聲音特質相當接近的配音人員擔任…筆者個人認為只有甘道夫…一節大敗筆…，光是…點不…讓人為了製作小組的如此用心感動不已。另外在遊戲一般音效的處理方面，可惜它們的變化性實在不夠稍嫌欠缺…魅力，所有打鬥聲音聽來聽去都是一個模樣，因此使得聲效分數不得不出現到打折情況。

「魔戒之戰」的操作介面…手…上…玩家根本無需…浪費太多時間在於學習全新系統上面，…比較不…的地方在「戰場地圖上面的選擇按鍵乃是設定在滑鼠右鍵，滑鼠左鍵反而因此變成取消選擇之…，所以對於習慣其他作品的玩家而言可能會覺得不太習慣，不過一旦…以後…





過來…對於喜歡多人模式的玩家們而言，這款遊戲本身亦主動提供不少現成地圖能夠選擇，而且最多可以八人共同遊玩，當然地圖編輯程式遊戲的時候沒有忘記大方放送，如此一來自然而然能夠達到遊戲壽命為之延長的終極目標。最後，筆者在此需要代表編輯部向各位讀者誠摯萬分抱歉，由於本期雜誌原本預定的出版日期正好與農曆新年相連之緣故，因此不得不提早相關截稿作業與問世時間，所以以上這篇評論無法針對中文化成績部份為您深入剖析。但是平心而論，「魔戒之戰」的確是一款完全得以代表電影風格的即時戰略佳作，再加上各個關卡的難度調整相當適合初學者以循序漸進方式接觸這類遊戲，因此非常值得利用難得年假窩在家裡好好進入中土世界征戰一番。

遊戲護照
GAME PASSPORT



魔戒之戰・中土世界爭霸

製作公司　Liquid Entertainment

發行公司　…

遊戲類型　即時戰略

操作　界面設計與同類遊戲無異，但有操控…上手。

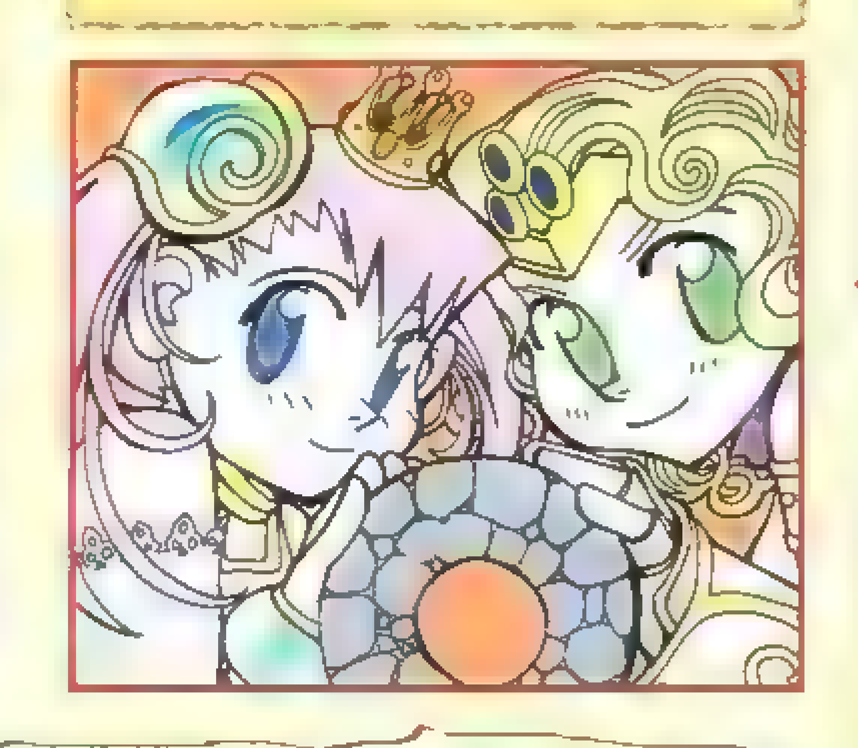
耐玩度　單人模式不足令人多次重玩，幸好多人模式…。

劇情　正義與邪惡雙方展開戰爭，可惜…。

音效　背景音樂不輸電影原版，…。

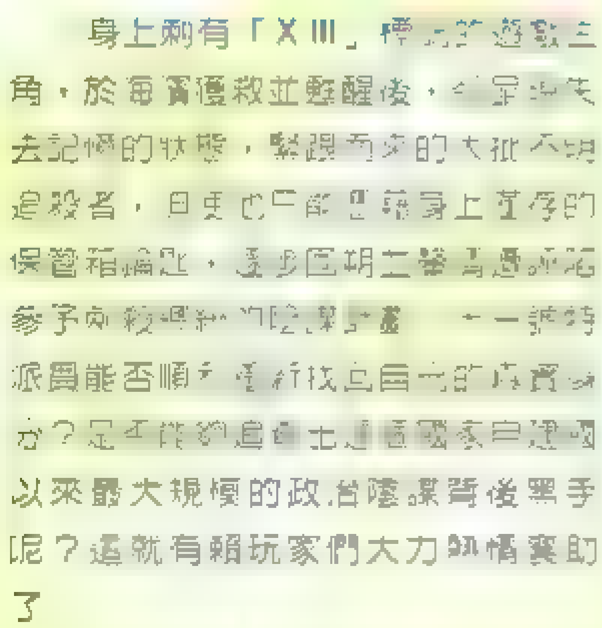
畫面　遊戲…與…上…，但人物…。

就在具有一定水準的聲光效果輔助之下，這款作品不失為引領玩家進入中土世界的重要踏板，只是順利破關之後沒有任何獎勵畫面頗令人失望。





alex...@msa.hinet.net



殺手十三

回顧一下美國的歷史，不經意會發現美利堅合眾國歷任的總統，似乎都被迫肩負著「遭受刺殺」的重責大任；自從虛構的Sheridan總統被暗殺後，更使得這一個儼然是自由世界精神領袖之國度，陷入了暗潮洶湧的空前紛亂。





身上刺有「XIII」標誌的遊戲主角，於海灘獲救並甦醒後，[illegible]失去記憶的狀態，緊跟而來的大批不明追殺者，[illegible]身上僅存的保管箱鑰匙，[illegible]……十三號特派員能否順利[illegible]自己的真實身分？[illegible]以來最大規模的政治陰謀背後黑手呢？這就有賴玩家們大力熱情襄助了

[illegible]的玩家[illegible]覺，這款《殺手十三》的遊戲開場背景，竟然是「神鬼認證」的電影翻版。電影中的主角麥特戴蒙於海上獲救，同樣失去記憶並發現身上有多處槍傷，僅存的也是一把保管箱的鑰匙；當他發現保管箱存有武器與多本護照後，也同樣在不經意間才驚覺自己擁有一身訓練精良的情報員敏銳的戰鬥反應能力…老芋仔絕非指控遊戲抄襲電影，類似的開場白在[illegible]中，反而更能夠營造[illegible]的懸疑氣氛，也更能夠凸顯解開謎底時的暢快感。相反地，老芋仔也時常希望有一日醒來，所有曾[illegible]不快的記憶都能夠消失殆盡，或能丟開[illegible]尋回自己的探源之旅；但可惜得很，一大疊尚未繳納的信用卡帳單仍往記憶猶新…真箇是人比人，氣死人哪！

[illegible]遊戲，[illegible]玩家[illegible]接觸時，[illegible]上的[illegible]覺，[illegible]的一[illegible]點」，[illegible]遊戲[illegible]處理方式，[illegible]取樣而加上人物[illegible]，[illegible]遊戲所呈現的所有場景、人物、[illegible]，[illegible]手繪完成，[illegible]即時描繪成[illegible]的全3D遊戲世界，[illegible]效果，[illegible]美式漫畫的[illegible]，當以飛刀或槍枝擊中敵人、[illegible]敵人發現，或目標人物[illegible]等，全都會出現一格[illegible]，[illegible]是[illegible]槍聲、[illegible]聲、敵人慘叫聲[illegible]，[illegible]在畫面上出現[illegible]字樣[illegible]，[illegible]全忠實的反應在遊戲裡。這個環節所呈現的[illegible]，確實為這款風格獨特的遊戲添加了不少親和力

遊戲中出現的各式武器，俱都配合[illegible]而適度地調配，在關卡伊始，由主角身上出現的武器即可大略推測該關卡的執行任務型態。例如，若是配備有重型槍砲，通常是[illegible]；而若備有滅音器、飛刀或狙擊武器時，則往往是忌諱驚動敵人的潛行模式，講究的更是「殺人於無形」的精準射擊技巧。為了反應遊戲劇情與任務性質之需，這[illegible]遊戲的武器運用也有相當程度的限制，身處在不得出現槍聲的場景裡，則舉凡板凳、煙灰缸、掃把、碎玻璃等，全都是制敵利器，這倒頗與主角的真實身分相吻合，任何不起眼的東西一到手，[illegible]成了殺人的利器。由此所傳達出的那股酷勁，比諸「第七號」的詹姆士龐德，可是不遑多讓的…同樣都是典型的破壞狂…玩家若是只顧著過關殺敵而勇往直前，那可真是暴殄天物了。《殺手十三》在遊戲劇情的用力著墨，絕對值得玩家們細細品味的。大量且即時穿插其間的美式漫畫式的過場動畫，[illegible]成功地將劇情的來龍去脈做了無懈可擊的延展，同時也將









統」殺陰謀的真相揭露過程，推向了吊詭、難以逆料的神秘氣圍最高點。尤其是這種令人揪心揪肺、引頸遙想的「解謎」氣氛，就很值回票價了，遑論其間更精心安排了多場驚險逃命的高難度橋段，許多難度，這款遊戲堅不可摧的挑戰性，絕不是唬人的！遊戲中那「一大撮」政治陰謀份子的AI設計，可是強悍得很惱人的，任何輕舉妄動都會招來難以招架的猛烈攻勢，更多時候還會導致任務失敗的。也因此，當老芋仔在彼自學會一身「毀屍滅跡」（拖著敵人屍體到處藏）的功夫，並成功脫險時所獲得的那一份快感舒暢，委實刻骨銘心且久久無法忘懷的。

能夠「驚動」老芋仔一路從追肯定到結尾的遊戲作品，素來即如鳳毛麟角一般，《殺手十三》儼然是一異數。若再加上支支悅耳、極具振奮效果的背景音樂，以及效果極為突出的音效表現，這部遊戲已然足可列入「芋氏一族」的家傳之寶了，玩家們切勿錯過方為王道。爾來發現有讀者在投書中關懷起老芋仔的「學歷」，真個是汗顏已極，老芋仔自幼家貧且列名「十三」級貧戶在案，入私塾習字未幾，又逢北伐、抗戰等等烽煙，以致迄無耀人的學歷可供頂禮膜拜。但是，讀者們若是喜歡、肯定老芋仔渾身散發出不學無術的「學力」光芒，進而激發見賢思齊之心，則恐怕唯有不時地拜讀老芋仔多如過江之鯽的曠世奇文才是正途。只消持續加持有年，來日必能步老芋仔後塵，順利躋身「上人」而「人上人」的境界。咱家府上的小芋仔在經年累月調教下，已然身懷「中人」之修為，豈非替老芋仔深不可測的功力，做一鐵錚錚事實的最佳佐證嗎？有為者亦若是！



遊戲護照

GAME PASSPORT



殺手十三	
製作公司	UBISOFT
發行公司	英特衛
遊戲類型	動作射擊

操作 介面簡潔有力，操控容易，存檔有[illegible]

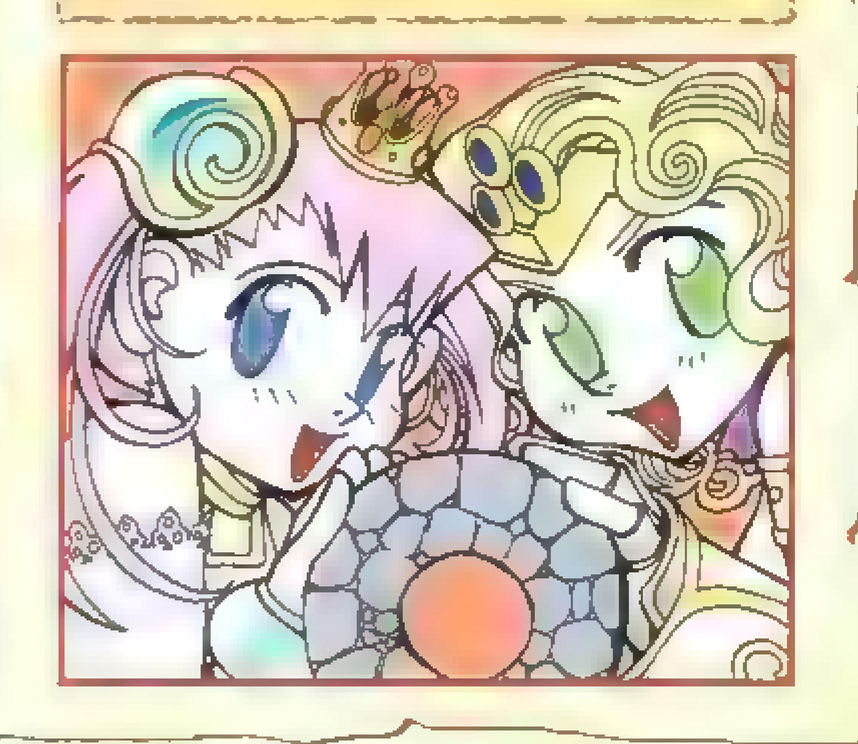
耐玩度 平均難度在水準以上，挑戰性頗高，但不會惹人討厭。

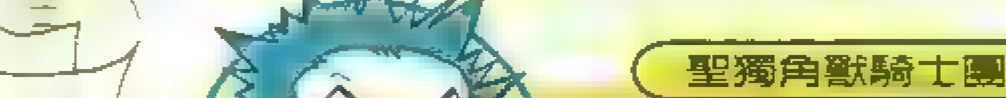
劇情 豐富曲折的劇情發展，[illegible]之處

音效 背景音樂支支悅耳動聽，[illegible]

畫面 大膽創新，首開美式漫畫風格，[illegible]

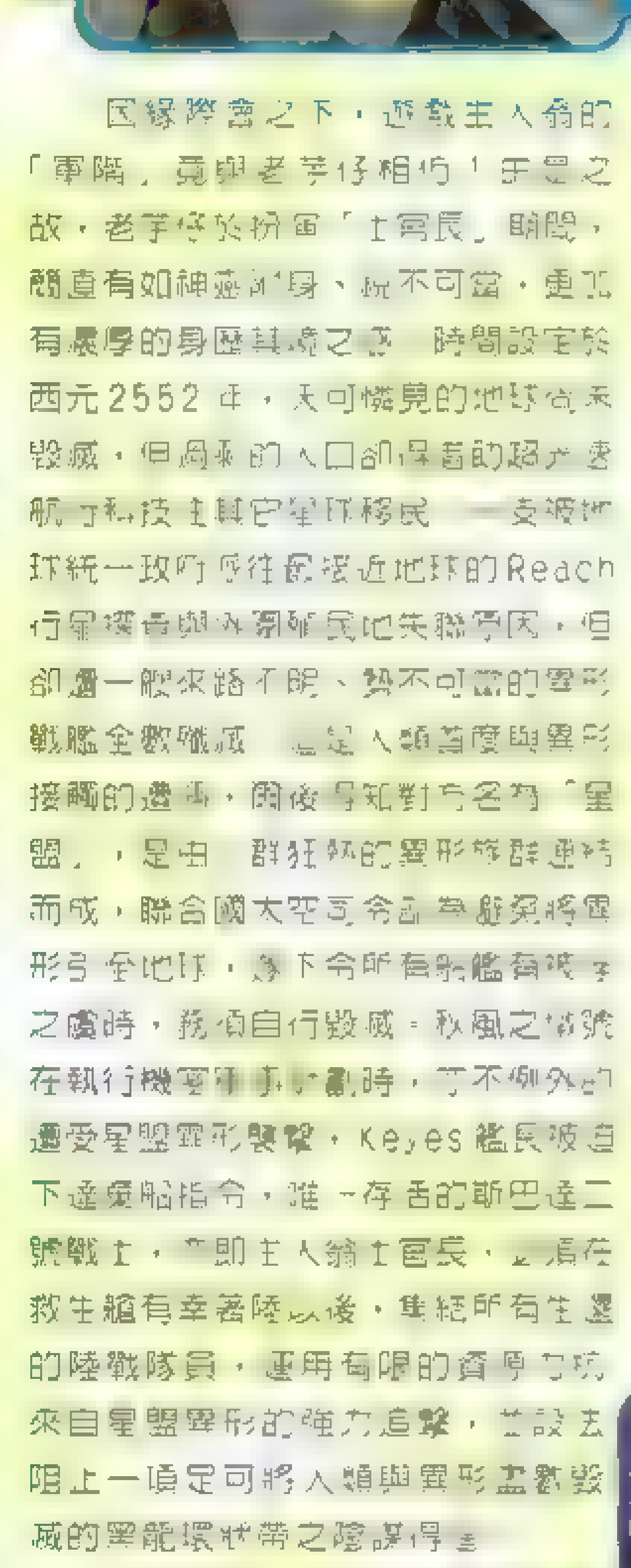
《殺手十三》稱得上是一款各個環節都有均衡性不俗表現的少見佳作，內容更富含深度遊戲樂趣，老芋仔強力推薦。





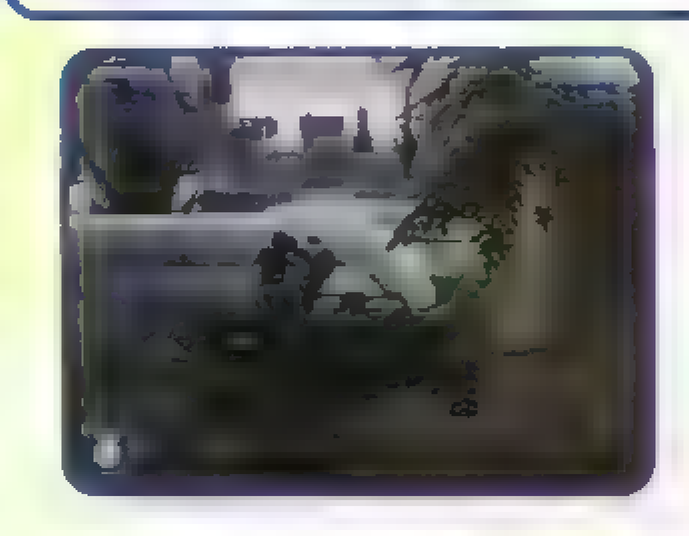
最後一戰

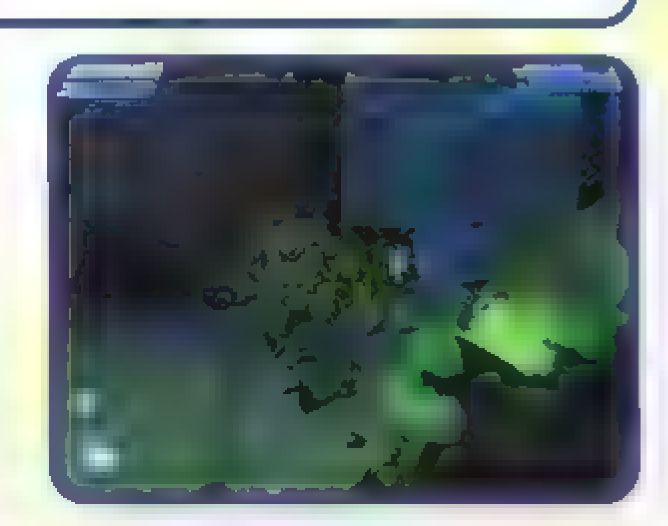
浸淫遊戲世界近二十年來(從Apple Ⅱ錄音帶Call-151開始算起)，老芋仔還真未曾對一款遊戲感到如此「感同身受」過。話說《最後一戰》的遊戲製作群，大概已留意到在東方世界一隅，經久不衰的發出一道詭秘、耀眼、燦爛的「芋光」，故而特地為老芋仔的遊戲生命錦上添花的加一註腳，蓋因這款實力不容忽視的遊戲作品，正是為老芋仔量身訂製的



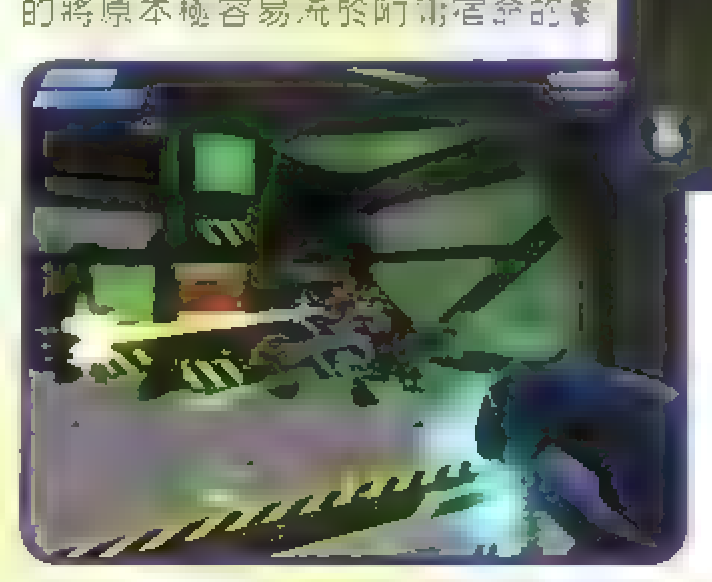
因緣際會之下，遊戲主人翁的「軍階」竟與老芋仔相仿！乎是之故，老芋仔於扮演「士官長」期間，簡直有如神靈附身、銳不可當，更因有豐厚的身歷其境之感。時間設定於西元2552年，天可憐見的地球尚未毀滅，但過剩的人口卻促進的超光速航行科技走向其它星球移民。一支被地球統一政府派往最鄰近地球的Reach行星探查與殖民地失聯原因，但卻遭一艘來路不明、勢不可當的異形戰艦全數殲滅。這是人類首度與異形接觸的遭遇，爾後得知對方名為「星盟」，是由一群狂熱的異形族群連結而成，聯合國太空司令部為避免將異形引至地球，遂下令所有艦艇在被俘之虞時，務須自行毀滅。秋風之樹號在執行機密軍事計劃時，亦不例外的遭受星盟異形襲擊，Keyes艦長被迫下達棄船指令，唯一存活的斯巴達二號戰士，亦即主人翁士官長，必須在救生艙有幸著陸以後，集結所有生還的陸戰隊員，運用有限的資源力抗來自星盟異形的強力追擊，並設法阻止一項足可將人類與異形盡數毀滅的黑龍環狀帶之陰謀得逞。

普遍說來，動作射擊遊戲向以「動作」見長，但這款遊戲卻很難得的將原本極容易流於附庸陪襯的劇情部分，很巧妙的安排了「鹹魚翻身」的情節安排，其高潮之處，呈現了足可與動作大片相互抗衡、媲美的氣勢，委實不容玩家輕忽。雖然遊戲在文字訊息與語音全面中文化之功，對本地玩家而言，確實極具親和力。士官長所執行的任務，以及隨時都可能面臨的危急情況，都有插入精緻動畫片或先知星盟戰士Cortana詳加解釋與示警，玩家將可輕易感受那一份危機四伏的緊張壓迫氣氛。特別是遊戲結尾跳脫了挑戰大魔頭的窠臼，而改以士官長飛車逃命取代，確實有耳目一新之感。

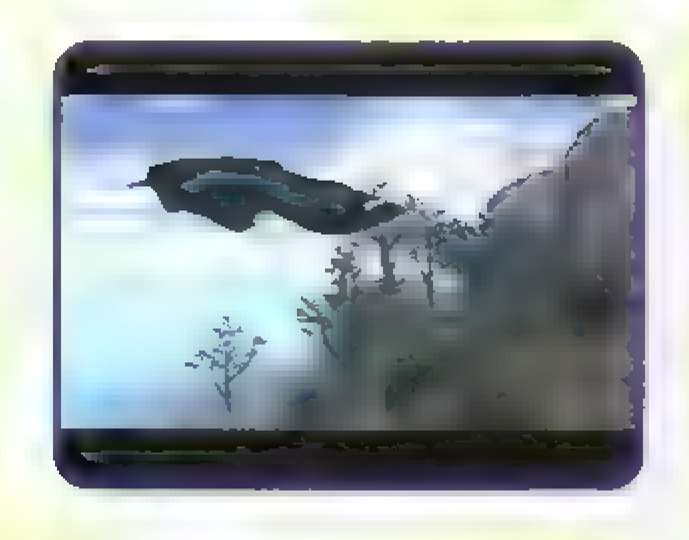




精妙絕倫的遊戲場景設計，自然也是造就這款遊戲大成功的大功臣，舉凡可容身的船艦通道、樹林茂密的高地、渾然天成的峽谷、深不可測的聖堂秘境等等，鋪就了變化萬千、神秘詭譎的異形世界。加上遊戲設計有多項令人振奮不已的載具可供使用，諸如輕型偵搜車的疣豬號、天蠍號主戰車，乃至於隸屬星盟的偵查、攻擊兩用的幽靈號、空對地攻擊機的妖姬號等，更可讓玩家體驗越野陸戰、飛行空戰的超強樂趣，另外地對空、空對地的交叉戰術運用，在在都能帶給玩家瞬間反應的絕對考驗。所謂絕對者，在玩家面對陸地隻異形強悍無比的精英部隊、獵人、與裝甲砲艇環伺，而頭頂上有凌空而降的妖姬號戰機時，自然就會明白老芋仔意何所指了。

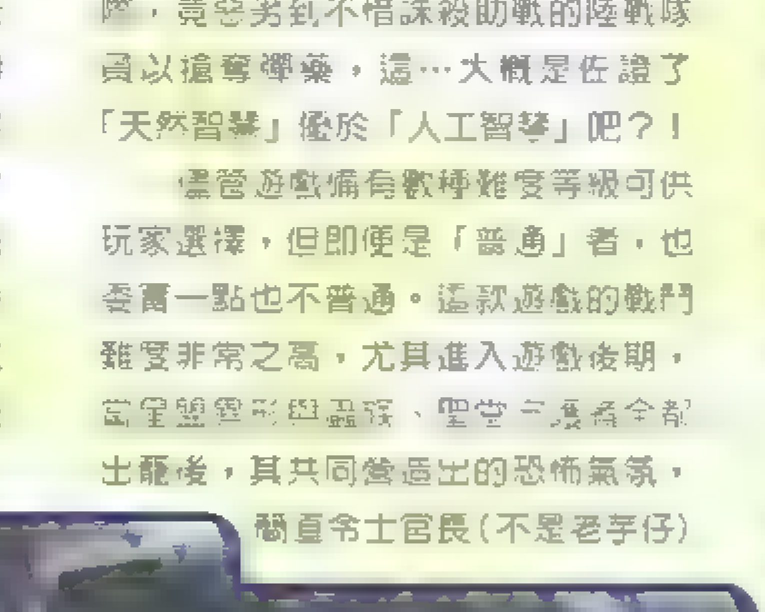








拜遊戲充滿無比的引擎之賜，遊戲中除了士官長以外的所有陸戰隊員、星盟異形，乃至於遊戲後段異軍突起的蟲族等，其無可挑剔的AI表現，更加令人拍案叫絕。併肩作戰的陸戰隊員個個神乎其技，其殲敵的警敵反應有時還優於士官長哩，而當士官長駕駛任何可搭載的載具時，陸戰隊員也會很自動的登車就位，並隨時備戰。星盟異形可能因較早開化之故，其隱藏掩蔽之能耐，比諸人類更是毫不遜色。至於最後登場的蟲族，則可能因不知還於食物鏈哪個環節所導致，除了一馬當先、奮勇向前以外，似乎較少表現出源自於人類的「狡猾」[illegible]，老字仔還真不少於網路上看到「令人髮指」的留言，蓋有玩家於異形鋪天蓋地而來之際，竟惡劣到不惜誅殺助戰的陸戰隊員以搶奪彈藥，這…大概是佐證了「天然智慧」優於「人工智慧」吧？！



儘管遊戲備有數種難度等級可供玩家選擇，但即便是「普通」者，也委實一點也不普通。這款遊戲的戰鬥難度非常之高，尤其進入遊戲後期，當星盟異形與蟲族、聖堂守護者全都出籠後，其共同營造出的恐怖氣氛，簡直令士官長（不是老字仔）有些寸步難行。再加上只能攜帶兩種武器的受限，其難度也就不言可喻了。老字仔遊戲期間，也不免經常性的陷入難以抉擇的困窘，所幸在摸清敵人步數以後，這樣的難題大抵都可獲得紓解。強烈建議玩家可由淺而深的嘗試不同難度所呈現的不同感受與樂趣，如果尚嫌不足，則在多人連線的模式中，尚有全新載具和武器可提供更新穎的體驗的。

要說老字仔個人對於這款遊戲有何不滿，那自然是首推遊戲的存檔方式了。玩家在這款遊戲裡的存檔主控權，說穿了就等於零，遊戲雖設計有無數的儲存點可自動存檔，那畢竟只有一個，在覆蓋後則不復見。另一大弊病則是儲存點分佈不均，有些毫無存檔必要的地點，走個三、兩步就來個儲存點，其密集程度甚至擾人心煩，而在極度渴望出現儲存檔的關頭，卻又偏偏接連陣亡數次也不可得。如果想重來呢？那只能「選擇」當前的關卡而已，之前的關卡除了從頭開始以外，只有說聲抱歉了。玩家在遊戲進度的掌控，確實毫無自由度可言，反觀遊戲的耐玩度，其實是不須用此方式來強化的，這是很值得檢討修正的缺憾。唯放眼《最後一戰》所能帶給玩家的高度遊戲樂趣與滿足感，只要能忍受這一小部份「不太人道」的設計盲點，識貨的玩家們是不容錯過這款遊戲的。

遊戲護照

GAME PASSPORT



最後一戰

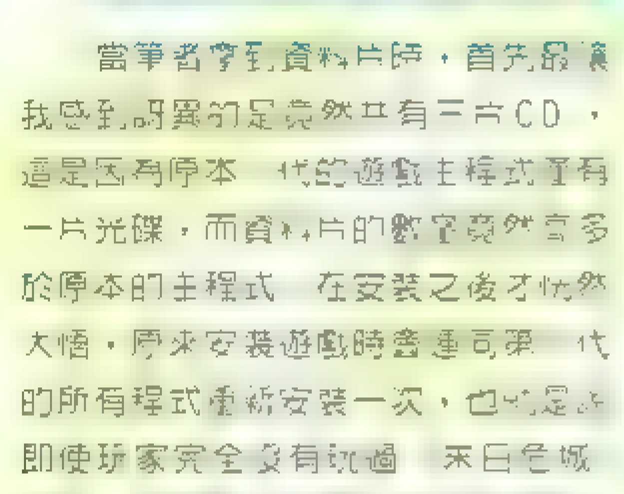
設計公司	gearbox
發行公司	台灣微軟
遊戲類型	動作射擊

操作	流暢度極佳，容易上手，但存檔設計設限太過。
耐玩度	數種難度等級可提供程度不等的遊戲樂趣，十分耐玩。
劇情	鋪陳巧妙、高潮迭起，能與戰鬥主力融為一體
聲效	背景音樂耐聽，立體效果極佳，適度營造出緊張的氣氛。
畫面	遊戲場景極具氣勢，各式武器射擊、爆炸效果更具震撼力。

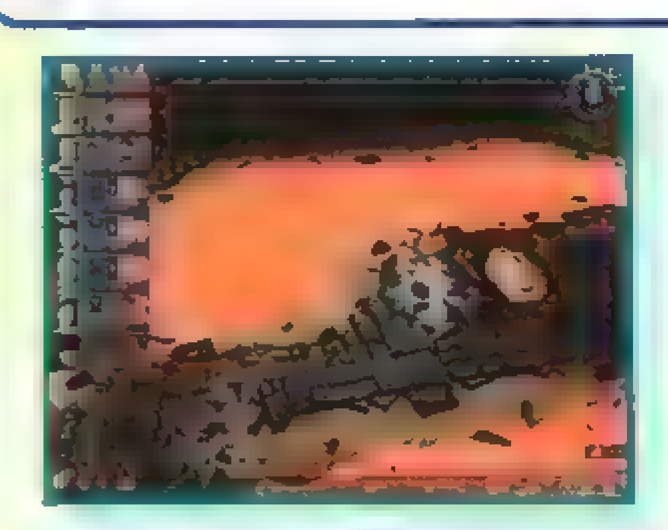
遊戲劇情帶動戰鬥流程，成績表現不分軒輊：多重難度選擇，造就可觀耐玩度，全面中文化極具親和力；聲效表現突出搶眼，誠屬少見佳作。



末日危城:亞蘭納傳奇



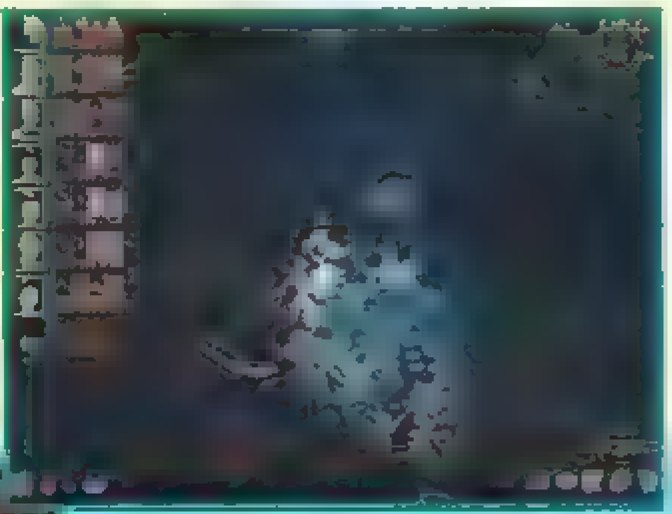
喜歡單機 RPG 遊戲的玩家對於兩年前微軟發行的遊戲大作《末日危城》相信一定不陌生，由於當時此款遊戲所造就的成績相當耀眼，其續作也格外受到玩家的注意。雖然正式的續作《末日危城 2》預定要在今年才會發行，不過為了讓玩家先解解饞，遊戲公司在去年底先推出了《末日危城》的資料片《亞蘭納傳奇》讓玩家重溫此鉅作

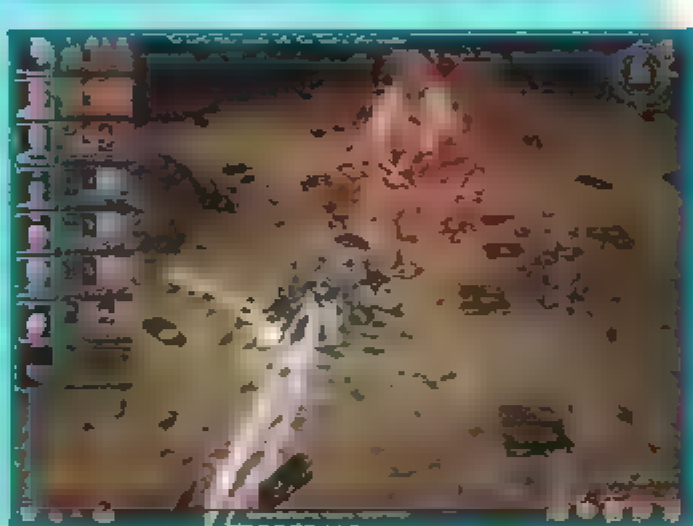




當筆者拿到資料片時，首先最讓我感到訝異的是竟然共有三片CD，這是因為原本一代的遊戲主程式只有一片光碟，而資料片的數量竟然高多於原本的主程式。在安裝之後才恍然大悟，原來安裝遊戲時會連同第一代的所有程式重新安裝一次，也就是說即使玩家完全沒有玩過《末日危城》一代，在購買了此資料片之後連同一代主程式都可以再玩一遍，不過對於筆者可能有些哭笑不得了，這是因為當年筆者以要價將近1500元的價格買下《末日危城》原版遊戲光碟，然而資料片的價格1000元左右就可同時擁有主程式與資料片了，相信對於與筆者一樣當年買下原版光碟的玩家來說，一定同樣對於遊戲公司的「慷慨大方」感到有些錯愕，因為幾乎會選擇玩資料片的幾乎都是已經玩過一代的玩家，如今等於重複購買部分相同的產品，對於先前想買來收藏的精裝版遊戲就變得無容身之處。若能同時發行有附送原程式的版本與純資料片的版本，相信對於玩家來說會有更大的選擇空間。

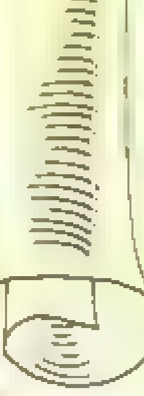
首先來談談遊戲本身的內容，此遊戲的故事背景雖然同樣是在艾柏(Ehb)王國開始的，不過卻是一整段全新的冒險旅程，除了介面系統完全不同之外，遊戲中新增了許多新種族如半巨人、蜥蜴人、石民族以及一些新法術與新寶物，玩家扮演的角色從冒險旅程中所獲得的一些父母留下的片段日記來找出自己身世之謎。以遊戲的劇情發展來說，亞蘭納傳奇的劇情和前作一樣，僅為整個遊戲的框架架構，在故事的背景與人物的刻畫上著墨甚少，雖說也介紹一下故事的發展始末與重要的冒險旅程，整個遊戲的重頭戲便着在與怪獸的打鬥場面上，因此要說這是一款角色扮演遊戲，倒不如說是動作遊戲來得更為貼切。遊戲的進行方式與前作完全相同，包括組隊方式、組隊人數、遊戲熱鍵的位置等完全同出一轍，原作的整體介面設計就已經相當人性化，對於新手玩家來說很容易上手，而老手玩家來說更是不用吹灰之力便可走馬上陣，不過從另一個角度來看，由於整個遊戲的風格、劇情發展與走向都與前作大同小異，老手玩家幾乎一看到謎題就大約可知如何解決了，對於冒險的刺激性來說便減低了不少。雖然遊戲製作公司仍很用心地在遊戲中增加了新的怪物與魔法，不過仍然無法使老玩家有更多的新鮮感。













雖然如此，遊戲中仍然有一些讓玩家感到眼睛為之一亮的新角色出現，例如此行夥伴中攻擊力強大的半巨人，不僅個頭比其他人物高，連肉搏能力都是一級棒的，增添了不少殺敵上的快感。負責載運物品的馱獸也不僅只有一代中的驢子，更增加另一種駝獸「塔格」。可別小看好像只是換了個外型而已，當遭遇敵人時，一代中的驢子只會拼命地往後逃，非到不得已時不會使出後腳飛踢技能，然而新的駝獸「塔格」卻在遭遇敵人時後衝向前去幫忙殺敵，攻擊力也比驢子強得多，省去了不少照顧牠的功夫。從這一點小地方不難看出遊戲公司雖然在遊戲本面與風格上並無太多改革，不過對於遊戲的平衡與AI的設計上改善的許多，就像一代中撿拾道具時要[illegible]道具最[illegible]者撿拾，[illegible]資料片[illegible]動[illegible]道具[illegible]道具[illegible]自動[illegible]之後，[illegible]的道具[illegible]自動消失

[illegible]遊戲[illegible]在2002年[illegible]3D[illegible]，不[illegible]身上[illegible]可以看[illegible]，[illegible]人[illegible]有[illegible]才[illegible]發光，[illegible]殊的武器與裝備[illegible]會散發出不同的光澤。魔法書[illegible]種類不再只有一代中單純的一種而已，[illegible]配備不同的魔法書，對[illegible]魔法如專門為魔[illegible]書來放置魔法卷軸，而可依照魔法種類的不同來更換不同魔法書，對於魔法師來說可省卻不少魔力。在場景的設計方面，此資料片雖然章節甚短，不過雪地、雨林、火山、森林、地城、機械工廠……等各式場景的[illegible]毫不馬虎，因此短短的旅程中玩家仍舊可以看到其相當令人驚豔的場景出現。至於遊戲的音樂也承襲了前一代的主題音樂，不過卻做了一些小小的變奏，在事隔兩年以後再次聽到原作壯大激昂的交響主題音樂再現時，仍然會令玩家感到熱血賁張的感動。而四周環繞的音效也是表現相當出色的，尤其是成群的蜘蛛、蠍子出現時，玩家甚至可以感受到好像親身經歷的感受





雖然由於這款遊戲僅為資料片的關係，遊戲的長度與地圖大小都有限，不過仍可讓喜愛《末日危城》與《暗黑破壞神》類型的RPG玩家過過乾癮，也更令人期待今年即將發行的《末日危城2》正式發行，想先看片頭過過癮的玩家可上http://www.dungeonsiege.com/ds2.shtml網站先感受一下《末日危城2》的壯大場面

遊戲護照
GAME PASSPORT



末日危城～亞蘭納傳奇

[illegible] Gas Powered Games

[illegible]

[illegible]

操作 操作介面頗容易上手。

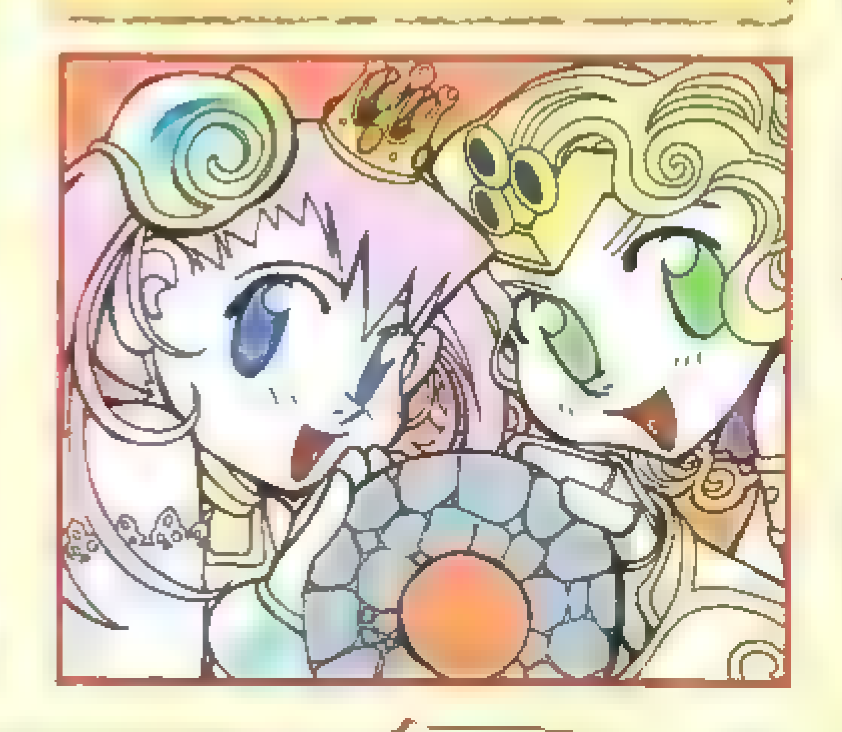
耐玩度 場景不多，但整體[illegible]

劇情 劇情[illegible]

音效 主題音樂動人可聽[illegible]

畫面 畫面精緻細膩，[illegible]

對於老玩家來說變化稍微少了些，只能說是原遊戲的增添場景與旅程　不過對於新接觸的玩家來說，仍然是一部非常值得一玩的好遊戲

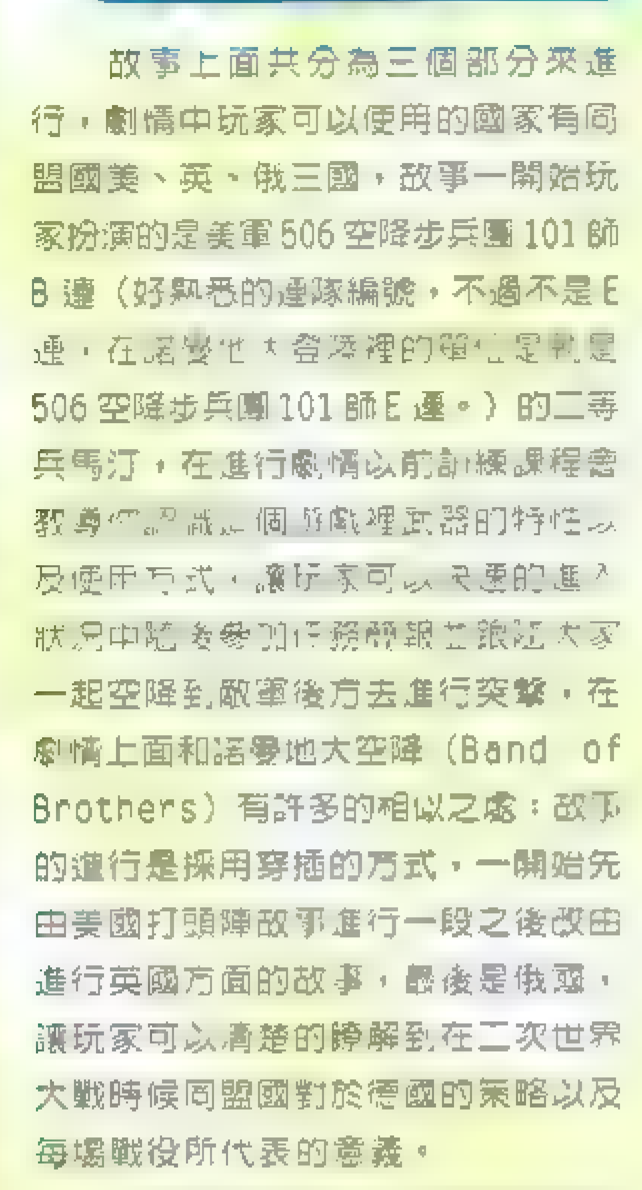




騎士──Bishop

決勝時刻

這次要介紹的這一款遊戲也是以第二次世界大戰為主題的《決勝時刻》(Call of Duty) 這款遊戲是由Activision與Infinity Ward這兩家公司所合作的，相信如果有在玩第一人稱射擊遊戲的玩家對於這兩家公司應該不陌生，Infinity Ward是由榮譽勳章：同盟反擊開始的，雖然他們成立的時間不長但是他們所製作的遊戲卻是相當有趣而且具有特色的。這次就讓我們來瞭解這一款遊戲迷人之處吧。



故事上面共分為三個部分來進行，劇情中玩家可以使用的國家有同盟國美、英、俄三國，故事一開始玩家扮演的是美軍506空降步兵團101師B連（好熟悉的連隊編號，不過不是E連，在諾曼地大登陸裡的單位就是506空降步兵團101師E連。）的二等兵馬汀，在進行劇情以前訓練課程會教導你認識各個遊戲裡武器的特性以及使用方式，讓玩家可以很快的進入狀況中隨後參加任務簡報並跟隨大家一起空降到敵軍後方去進行突擊，在劇情上面和諾曼地大空降（Band of Brothers）有許多的相似之處；故事的進行是採用穿插的方式，一開始先由美國打頭陣故事進行一段之後改由進行英國方面的故事，最後是俄羅，讓玩家可以清楚的瞭解到在二次世界大戰時候同盟國對於德國的策略以及每場戰役所代表的意義。

在遊戲裡面玩家可以看到許多場面與幾部電影與影集裡的橋段相似，例如諾曼地大空降（Band of Brothers）與大敵當前（Enemy at the Gates）這兩部片子，裡頭有許多橋段幾乎是雷同，不過撇開這一點不談遊戲裡面比較值得一提的是他的「操作性」以及「電腦AI」上面，以下我針對這兩點進行說明。



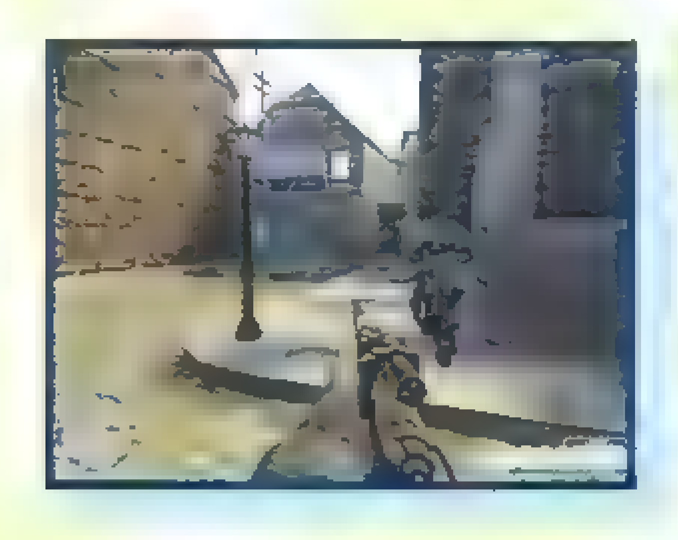


對於熟悉於第一人稱射擊遊戲的玩家一定知道基本的操作方式，不過這次他的操作方式比起其他作品多增加了許多不同的設計，讓這個遊戲更有進一步的變化性；幾乎每一種武器都有兩種以上的使用方式我想這個沒有什麼特殊之處很多遊戲都有這樣的設計，而許多人會把它設計在滑鼠的右鍵上面，而決勝時刻把右鍵設定成為瞄準功能，玩家可以藉由武器上的準星來進行瞄準，這樣的設計在射擊上面更增添了穩定性，請不要問我為什麼手榴彈上面沒有瞄準功能，請問你有看過那一國在手榴彈上面製作準星的嗎？（-_-;）而近距離的槍托攻擊當然是不能少的，決勝時刻的預設為Shift在進戰上面一樣可以用左手小指進行操作設計上的考量也相當便利，當你拿著手榴彈時，如果有敵人也可以摸到敵人身邊以手榴彈去敲擊敵人，不過要小心不要讓敵人發現你（笑）；而行動上面的話他有著趴下的設計，在一般的第一人稱遊戲當中會因為遊戲節奏的考量而忽略掉這個部分，不過決勝時刻卻把它考慮進去了，在裡面玩家可以快速的變換為蹲姿、立姿、臥姿三種型態，立姿就像是許多遊戲裡面行走的設計，在移動上面不會發出聲音可以用於潛入突襲上，而臥姿的好處在於減低受彈面積可以降低自己受到攻擊的機率，雖然對於槍法神準的玩家而言用處還是不大，但是他確實是一項很不錯的設計，他可以讓你在戰場上面活更久一點。











除了便利的操作性之外電腦的AI也是相當的優秀，在單人模式中你會有伙伴，而你的伙伴是很能幹的，他可以幫助你突破困境與重圍並且吸引敵軍的砲火在槍法上面也相當準確，而敵方也不差一旦你靠到近距離，你馬上會變成敵方優先攻擊目標，在更近距離時他們還會衝刺使用連續肉搏攻擊，此外敵人也會使用橫移動來閃避，綜合以上這些要素敵人也可以說是具有一定的挑戰性的，當然敵軍AI也有一點小小的缺點，他們不太會主動追擊，多半會守住固定的範圍不會做出長距離的主動追擊，即使把難度調高也只是讓他們的槍法變的比較準確，在行動模式上面還是是一樣的：不過光是敵人命中率提高這樣就已經夠頭大了，要是行為模式也改變成會主動追擊玩家那我想可能真的像在玩潛龍諜影系列（Metal Gear）吧。（汗



在準著點上，當玩家進行移動時準星的範圍會擴大，這代表著彈著點加大，即使你瞄準玩家也有可能無法馬上擊倒對手，因為子彈散落的範圍變大無法有效的造成致命一擊，因此在射擊時如果對手距離很遠沒有必要千萬不要邊跑邊打，因為這是一件很沒有效率的事情。

這款遊戲在無論是在劇情上面的表現也好，遊戲性上面的表現也好都是相當優秀的，而操作性上也整合了各種第一人稱射擊遊戲的精華讓玩家操作起來具有更多的變化性但是卻又不至於礙手礙腳，除了劇情上面可能有些玩家會有的批評外如果是喜歡大敵當前、諾曼地大空降、奪橋遺恨（A Bridge too far）這些影集的玩家應該會相當喜愛裡面的劇情橋段，這些橋段將讓玩家體驗影集中的戰役，例如美軍的D Day空降、破壞德軍88野砲陣地、英軍的守橋戰等等，都一一變成任務出現在遊戲裡頭，而這樣的娛樂性是影集所沒有辦法提供的。

遊戲護照

GAME PASSPORT



決勝時刻

設計公司　Infinity Ward

發行公司　[illegible]

遊戲類型　第一人稱射擊遊戲

操　作　以多種動作又方便順手的操作，讓玩家容易上手

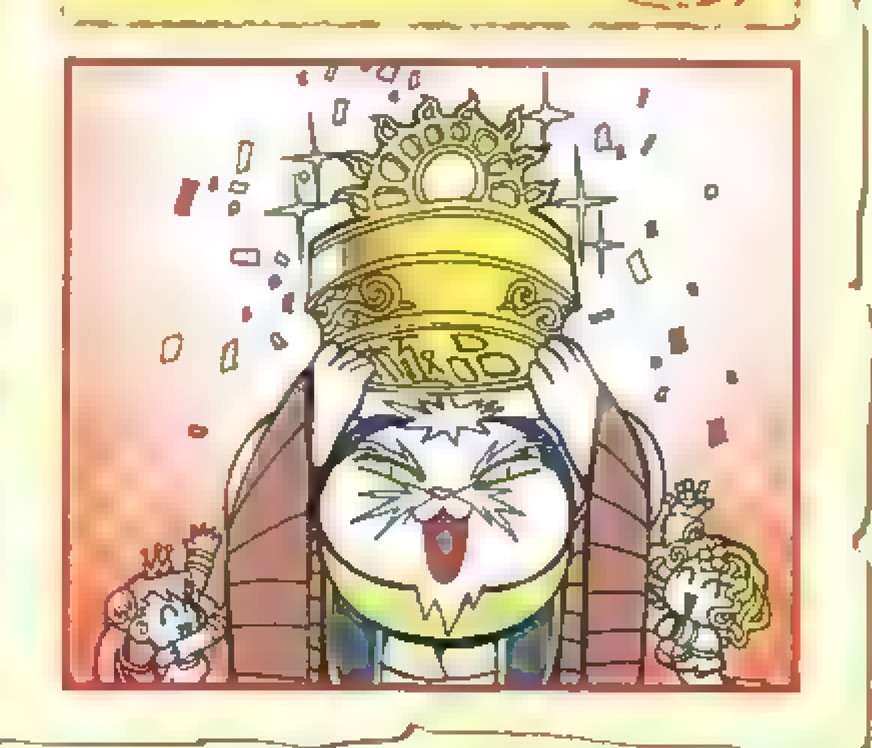
耐玩度　連線對戰時各種武器[illegible]方便玩家選擇大[illegible]。

劇　情　套用多部電影與影集的橋段，無新意但橋段運用不錯。

音　效　[illegible]

畫　面　敵軍首或是我軍在[illegible]表現都相當優秀。

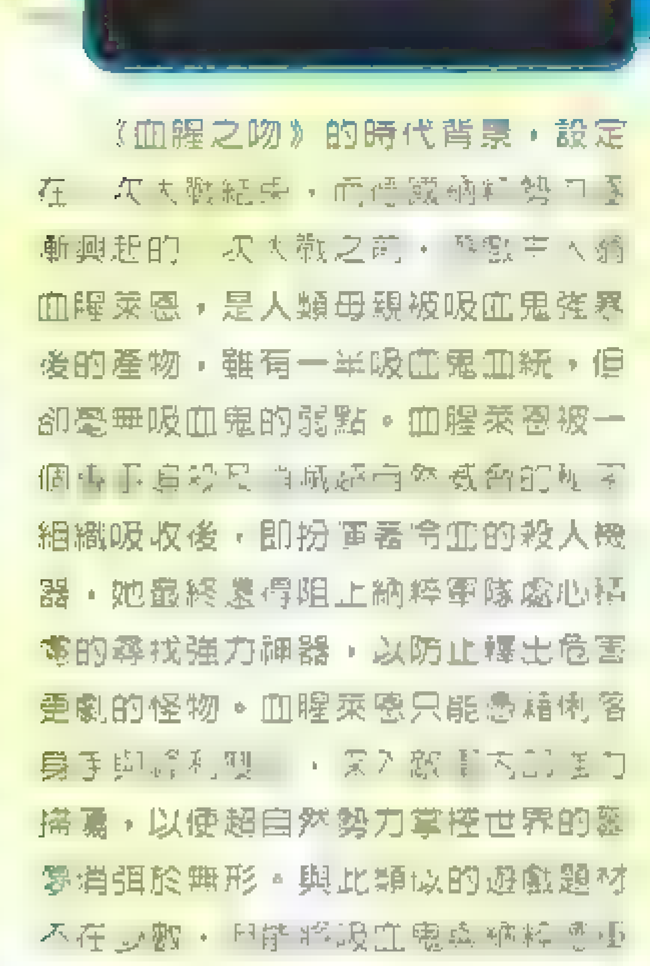
這是一部值得玩家一玩的遊戲，雖然目前以第二次世界大戰為故事背景的遊戲相當多，但，決勝時刻（Call of Duty）所帶給你[illegible]的。



聖獨角獸騎士團

草民騎士—老芋仔

血腥之吻

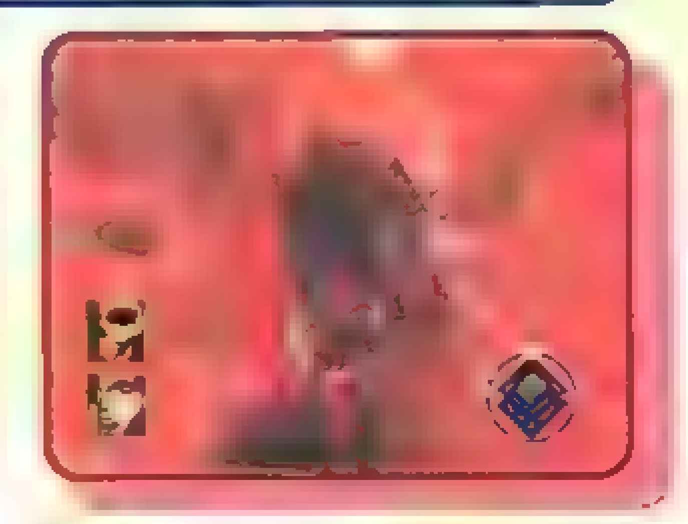


就像科幻小說中的超人一樣，遊戲中的萊恩力大無比，有著敏銳的視覺和神秘的特技，甚至還可以像電影「駭客任務」中同樣使用Slow Motion移動，躲避各種子彈的傷害。為了時刻保持戰鬥力和生命值，萊恩必須吸取其他生物的大量血液以供補給。另外，那種渴望嗜血而永生的欲望迫使她不斷的殺戮，永不停止的破壞和學習新的技能。

《血腥之吻》的時代背景，設定在一次大戰結束，而德國納粹勢力逐漸興起的二次大戰之前。遊戲主人翁血腥萊恩，是人類母親被吸血鬼強暴後的產物，雖有一半吸血鬼血統，但卻毫無吸血鬼的弱點。血腥萊恩被一個專門負責對抗超自然威脅的秘密組織吸收後，即扮演著冷血的殺人機器，她最終要得阻止納粹軍隊處心積慮的尋找強力神器，以防止釋出危害更劇的怪物。血腥萊恩只能憑藉俐落身手與銳利雙刃，[illegible]掃蕩，以使超自然勢力掌控世界的慾望消弭於無形。與此類似的遊戲題材不在少數，但能將吸血鬼與納粹德國崛起緣由拴在一起倒不多見。反正是遊戲嘛，只要辦得像回事，誰曰不宜？

血腥萊恩在遊戲中必須獨自殺過包括路易斯安那、德軍納粹陣營，以及阿根廷等地，各個區域都是由一、二十個場景連貫而成，萊恩除了隨身配備的雙刃以外，尚可多加利用敵人的武器。比較特殊之處，血腥萊恩因係半人半吸血鬼之故，身懷嗜血狂怒與強化視野能力，例如感測靈氣、魔覺之視、血魔狂速等，再加上肉搏攻擊又有一般肉搏、暴怒攻擊、跳躍攻擊之分，且可結合成連環擊等等…原本應該是有一番盛況可期的，但可惜得很，在遊戲進展到納粹德軍陣營之後，直教老芋仔頻頻仰天長歎不饒，蓋因一堆接著一堆、一團接著一團出現的敵人與怪物，真正是到達了「失控」的地步，那種「盛況」非但已使得遊戲樂趣盡失，[illegible]者玩家們的忍耐度。

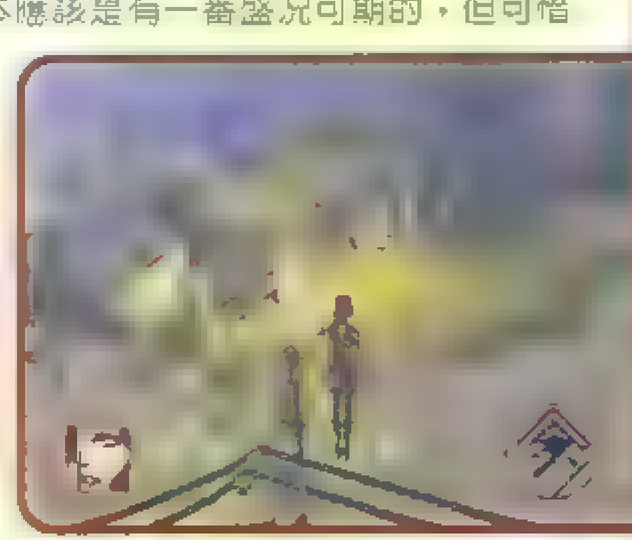


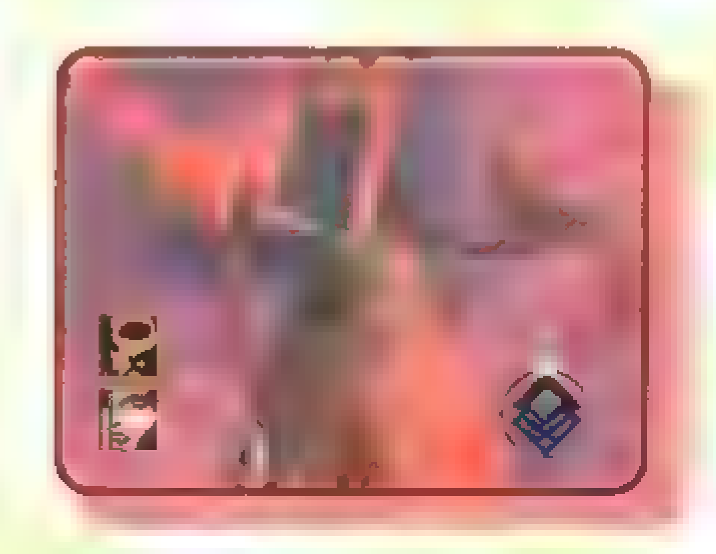


缺德一些的說，玩這一款遊戲的最大好處，[illegible]的休息。反正嘛，看到怪物就擊爆，看見人就殺，或是跳上去吸他一口血；丟得到處都是的槍枝，也不怕彈盡援絕；一時不知去向，啟動感測靈氣就會在羅盤顯示出下一部驟的方位；再不濟，搜索有裂縫的牆壁猛踹兩腿，又是柳暗花明了。如果這些都還不夠勁爆，那麼試試遊戲貼心設計的「輸入作弊碼」的功能吧！功能繁多的作弊方式，應該可讓玩家們節省些玩遊戲的時間。只不過，如此「明目張膽」地將作弊方式設計成這般與人為善，倒教老芋仔猜到設計者對自己作品缺乏信心的一面。或者說，這也是一種自知之明？

這款遊戲在安裝過後就帶給老芋仔很負面的印象，她的自動偵測設定功能，顯得專制到有些顢頇的地步了。老芋仔不信邪還安裝了兩回，結果在遊戲的所有介面欄位，硬是遍尋不著更改解析度的選項。想老芋仔的電腦裝備，於最近一段時間內玩過的《最後一戰》和《殺手十三》，尚且都還能飆到1024X768的解析度，唯獨到了吸血鬼手上，卻得被迫乖乖的忍受「原始」的640X480，而且還落得一點「商量」餘地都沒有，這如何令人心服呢？老芋仔的意思是，遊戲的設計應該容留玩家最大的自主空間，如果高解析的效果嚴重延遲有如龜步，那麼老芋仔就會心悅誠服的「安貧樂道」了，唯先決條件是，要讓玩者有得選擇







由於上述的解析受限所致，使得接下來的所有遊戲因素，也似乎跟著完全走樣了。除了少數燈光明亮的場景以外，絕大部份區域都呈現出一團糊糊的感覺，肉眼所能見到的最鮮明顏色，即是黑色加綠色的墨綠色，要說美感，則委實太過沉重了。反觀血腥萊恩的攻擊身手變幻，倒是比較值得讚許的，舉凡迴旋踢、空中躍起連環踢擊，乃至於走鋼索、連續翻身躍上屋頂等，在在都能夠貼切[illegible]血腥萊恩不俗的技擊能力。尤其在啟動血魔狂速後，更能夠讓時間減速，萊恩也得以從容地避開攻擊與閃避子彈，其身段之美，比[illegible]「駭客任務」[illegible]電影裡的基諾李維，也是毫不遜色[illegible]。血腥萊恩的各式視野設計手法，的確是成功補強了遊戲表現平平的變化性。

這款遊戲在音效方面確有不俗的表現，隨著操控萊恩的角度變化，射擊槍聲也會有及時的遠近距離感，目[illegible]體效果[illegible]，大大安撫了老手仔對解析度耿耿於懷的不爽快。另外，遊戲在血腥方面的寫實程度，儘管擬真到了家，但隨處可見的四分五裂的屍塊，以及像似打翻蕃茄醬的血腥場面，還真會讓人看到反胃的。雖說遊戲設有選項可關閉血腥效果，但既會接觸這樣的遊戲，大概鮮少玩家會刻意地進行「淨化儀式」吧！老手仔絕非故意掃興，唯同樣場面貫穿整個遊戲，確實有實施分級的必要了。

雖說以動作取勝的遊戲，原本就無須太在意遊戲的劇情，但能夠將劇情與動作融合得絲絲入扣者，自然是設計高超的手法，無法達成目標的遊戲，似乎也無須背負太多的苛責。《血腥之吻》雖也有劇情穿插其間，但因遊戲的主力部份實在與劇情不太有相關的牽連，於是悶著頭往前直衝就變成這款遊戲的常態。然而，太多的廝殺與太過的血腥，直教老手仔深歎手軟而難以為繼，且每每於關機休息後，還有吃不下飯的反胃感覺。這純粹只是老手仔個人的遊戲經驗，玩家們或許會胃口大開也說不定，那麼…所以…就請姑且聽之吧！





遊戲護照

GAME PASSPORT

血腥之吻

[illegible] MA[illegible]

[illegible] [illegible]

遊戲類型 [illegible]

操　作　遊戲設定與存檔方式設限太過。

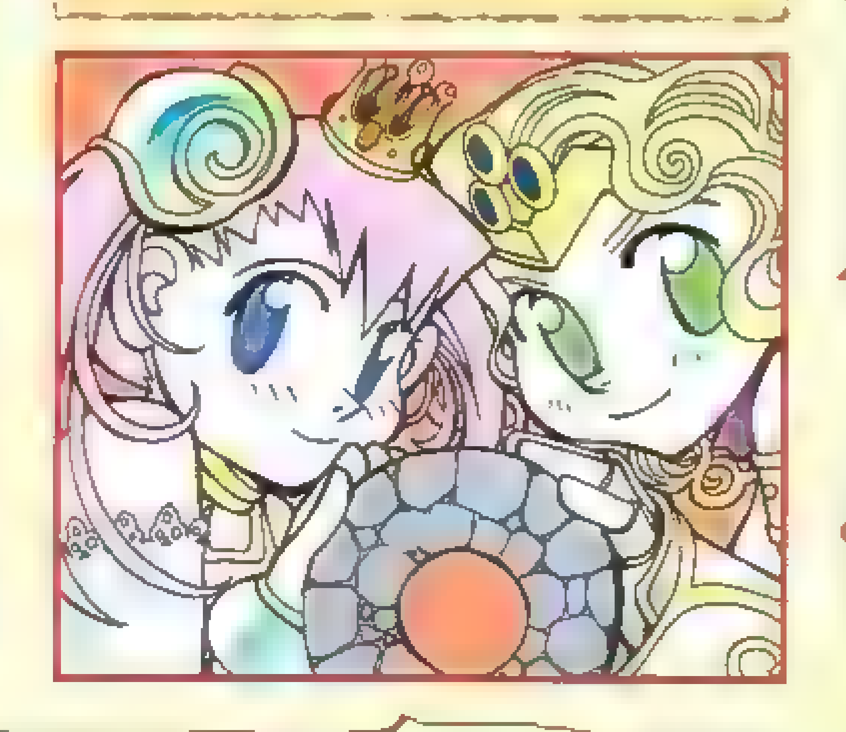
耐玩度　千篇一律的殺戮，極容易引發吞飲反感。

劇　情　還算有新意，但未能與主力的動作戲緊密結合。

音　效　背景音樂表現平平，音效部份立體效果極佳。

畫　面　畫面解析度無法自行更改，故表現未如預期。

題材富創意，但僅止於故事背景而已；解析度不夠理想，難以一窺堂奧；遊戲設定有太多限制，親和力不足；如出一轍的殺伐，容易失去耐性。







住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包你有賓至如歸的感覺。本店不收現金，也不接受刷卡，只接受提供一則你的小故事，歡迎多加利用」

只要是所有的網路遊戲或是連線對戰遊戲，像是仙境傳說、天堂、魔力寶貝、凱旋、天翼之鍊、A3、神之領域、奇蹟、深遂幻想、軒轅ONLINE、神州、魔獸爭霸三、暗黑破壞神2……等，都可以在此投稿。趕快來一展你的文章才華，將你在遊戲中不管是快樂的、有趣的，亦或是感傷的經歷、活動寫出來，刊出後將會得到經驗值和優渥的S幣，來稿請寄至 [illegible] 即可。

PS 有圖片的話更好，圖片盡量加註說明(免得不熟的遊戲不懂圖片意義^^")。文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變。

一、《仙境傳說》騙魔犯案實錄；
二、《天堂》黑妖暗殺守則；
三《天堂2》測試心得報告。
歡迎踴躍把自己的經歷寫出來喔！

仙境傳說 夢想天空

禮物箱大作戰

巫師

漫遊者/mikitty

30P/600S



禮物箱的來由

聖誕節上個月剛來到，這已經是在RO中第2次過聖誕節了，去年RO在聖誕節的時候，應景加了許多聖誕節的氣氛，包括聖誕村以及玩具工廠的開放、可以跟聖誕村的聖誕老人拿聖誕禮物 糖果、拐杖糖、薑餅等……、各大城市增加下雪的特效、各大地圖增加了許多可愛的聖誕波利，而最受人注目的就是地圖上多了「邪惡老公公」這隻怪物，這弱不禁風的嫩怪只有10滴血，當打死他之後，幾乎都會掉「破洞聖誕襪」這項道具，如果運氣更好，就可以直接得到「禮物箱」這個道具，而「破洞聖誕襪」的用途是玩家可以拿著3隻「破洞聖誕襪」到聖誕村找聖誕老人換「禮物箱」，而「禮物箱」這個道具就像平常的神秘箱子、神秘紫箱一樣，可以從裡面開出未知的隨機物品，就先來看看「禮物箱」可以開出什麼好物。

▶ 邪惡老公公發見



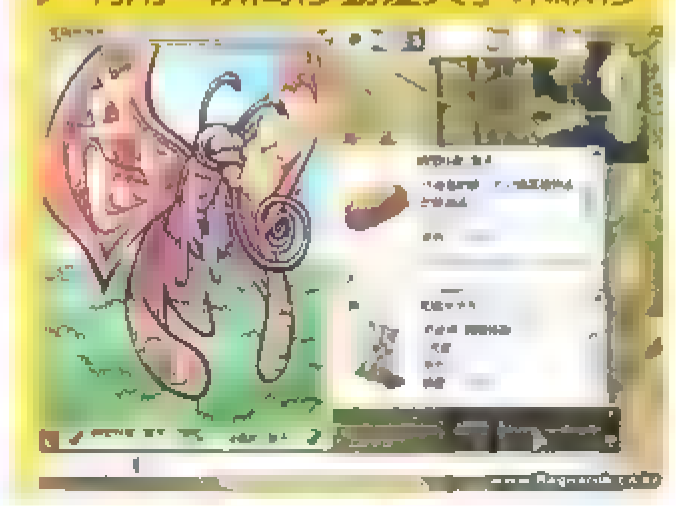
▶ 前往聖誕村的NPC



禮物箱物品清單

(1)箱子類：神秘箱子、神秘紫箱、禮物箱(儼然是再來一次^^)、破洞聖誕襪(集3個再換吧^^")。

(2)礦石類：神之金屬、神之金屬原石、鋁、鋁原石、鋼鐵、華麗金屬、黃金、珍珠、星星的角、火靈原石、水靈原石、風靈原石、土靈原石。


▶ 利用「瞬間移動髮夾」來順移

(3)寶石類：深紅寶石、紫寶石、天藍寶石、綠寶石、紅寶石、詛咒紅寶石、藍寶石、白寶石、黃寶石、青綠寶石。

(4)鑽石類：1克拉鑽石、2克拉鑽石、3克拉鑽石、受損的鑽石。

(5)染料類：紅色染料、黃色染料、藍色染料、綠色染料、赤色染料、紫色染料、白色染料、黑色染料。


▶ 拼命利用順移來找尋邪惡老公公

(6)娃娃類：瘋兔娃娃、波利娃娃、龜蠅娃娃、魔菇娃娃、巴風特娃娃、俄塞里斯娃娃、搖滾蝗蟲娃娃、溜溜猴娃娃、狸貓娃娃。

(7)藥水、補品類：紅色藥水、赤色藥水、黃色藥水、白色藥水、藍色藥水、綠色藥水、蜂膠、糖果、柺杖糖、寵物飼料、蛋餅、 蛋糕。

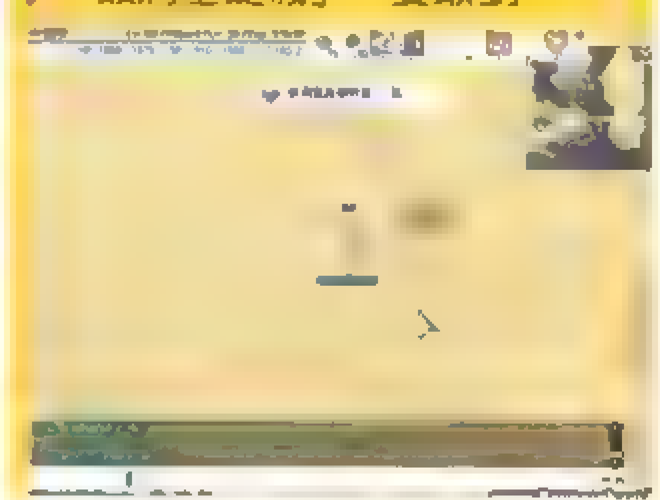
(8)雜物類：紅色相框、藍色陶瓷器、白色盤子、黑色杓子、筆筒、化妝品、花束、捧花、玻璃珠、水晶鏡子、永恆玫瑰、冰雕玫瑰、四葉幸運草、聖誕皮利卡片、日記本。

搶寶襪子大作戰

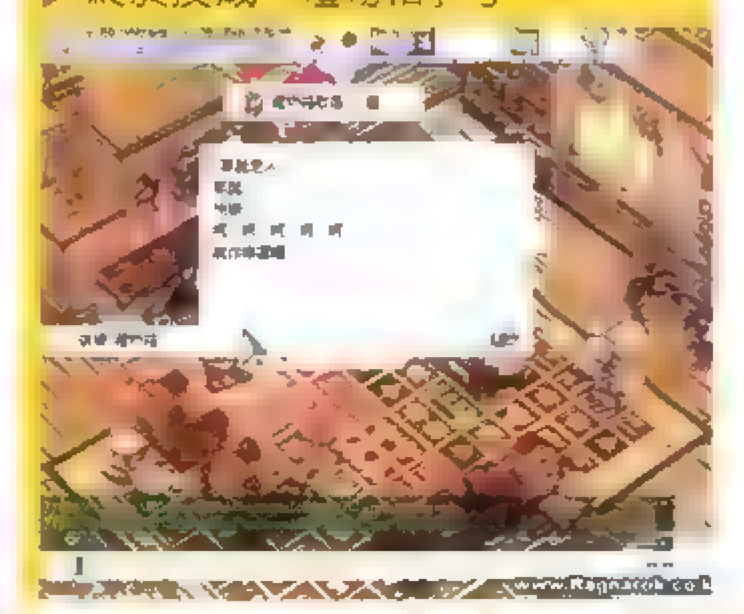
由上面的清單來看，神秘箱子、神秘紫箱、四葉幸運草(可以做兔耳)、聖誕皮利卡片及黃金都蠻值錢的，深紅寶石可以拿去打造日本刀，染料類也都有用處，而且以比例來說，比起藍箱、紫箱更有投資報酬率，加上「邪惡老公公」是每個地圖都有一隻，且是死掉後立刻重生，所以花點時間心力是很好收集襪子的。為了快速找到「邪惡老公公」，所以我用了巫師來裝備「瞬間移動髮夾」，這樣以現在SP的回復公式看來，大概可以無限次使用瞬間移動，希望藉此可以增加遇到「邪惡老公公」的機率。


▶ 聖靈召喚發射！


▶ 終於打死邪惡老公公了


▶ 「破洞聖誕襪」一隻取到

另外，雖然「邪惡老公公」依舊是10萬血，不過其DEF已經改成無限大，也就是像各類草一樣，怎麼攻擊都是1滴，加上他現在會瞬間移動這個技能，所以我利用10級的聖靈召喚來攻擊，這樣一次可以攻擊5滴，以免他烙跑，因此我踏上了「搶襪子」的旅程。


▶ 終於換成「禮物箱」了

人算不如天算

結果我搶襪子的效率並不是很理想，因為雖然我會瞬間移動，可是「邪惡老公公」也會，因此遇到的機率降低很多@_@，有時飛了老半天都找不到「邪惡老公公」，所以覺得有點煩悶，還是乖乖去練功比較好。因此我拿着這段時間打的66隻襪子去換了22個禮物箱，結果開出了2個紫箱、1張聖皮卡、1個巴風特娃娃、1個俄塞里斯娃娃及1個神之金屬，其他都是雜物……成果也很不錯了^^，不過沒開出最想要的四葉-_-，真是可惜。

天翼之鍊

愛兒(法師)

漫遊者/堤比犬兒 | 50P/1000S



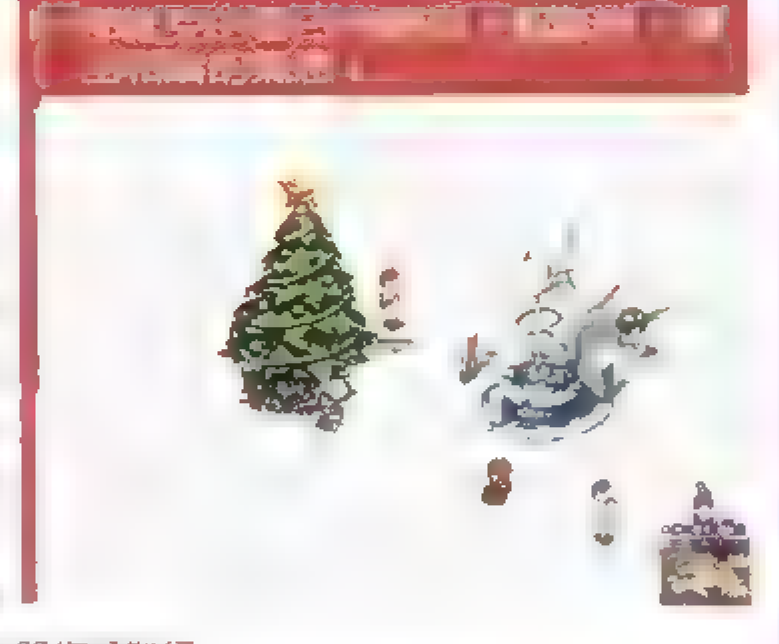
漫遊者的旅店

人間處處有溫情

金狗貝 金狗貝 金狗歐勒喂~在回家的路上，我一路哼著聖誕歌曲，而歌曲中卻蘊含著一絲絲掩飾不住的落寞感，一個人隻身在外地工作，每到了應該享受幸福及歡樂的節日，就更能感受到一股濃濃的鄉愁……上天翼練功去吧！至少在遊戲裡，尚可感受到聖誕節的歡愉氣氛。

打開電腦、點選《天翼之鍊》，進入系統選單就看到了白雪皚皚的雪景，是今天才改的耶！只覺得很浪漫，進去一看，雖然和前幾天改版後的畫面相同，但看到虛擬世界中的聖誕樹以及戴聖誕帽的玩家們，便多少填補了空虛的心靈。打開公會看到許多一起練功的好朋友都在線上，先是互道了聖誕快樂，便開始討論練功事宜(當然，哈啦是少不了的嘛！)，因為我現在只能算是半吊子的法師，不高不低的攻擊能力，讓我的升級之路坎坷難行。





不過，人間處處有溫暖，這一點我在公會中有了深刻體會，當下一名熱心的公會成員(以下稱為「大哥」)便帶著傻傻的我出發到我從未涉及的神秘地帶(只有我覺得神秘吧！因為怕死，不敢去……)。在天翼的世界裡，前輩帶晚輩練功，本是天經地義的事，因為經驗值的分配尚稱理想(個人認為)，前輩們都能欣然接受，但是自從改版後，帶領新人練功卻成了負擔，不是只能打低等的怪，就是經驗值被新人吸乾，無法雙方同時得利，因此現在肯帶新人練功的前輩是值得尊敬的。因此，今天這位受人尊敬的大哥，揚言要帶我探索未知的領域外，還承諾要在短短的一小時讓35級的我再升一級(法師在升級真的很慢嘛……)，頓時，我彷彿是看見天神了吧！

平安夜之旅

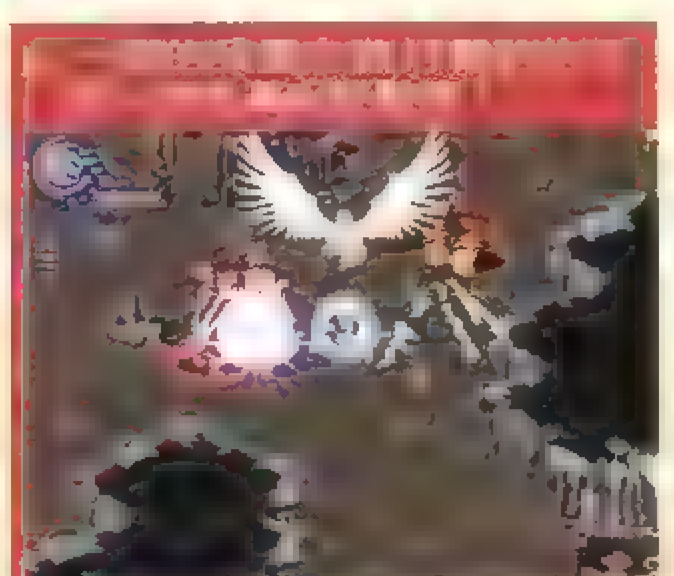
不囉嗦！大哥一聲令下，我馬上變身小護士，擔任起施放結界、祝福及補血的重責大任。相信在天翼的世界中，專職的小護士們都很熟悉，所謂放結界，就是增強一定的「物理防禦」及「魔法防禦」，可降低敵人在人物身上所造成的傷害，而「祝福」則是增加人物的所有能力值，至於「補血」，顧名思義就是將人物進行打鬥時所喪失的HP補回來啦啦啦~~







在大哥的帶領下，我倆一步步深入那充滿怪物嘶吼聲的地洞裡，皮薄腿短的我，雖然深信大哥不會棄我於不顧，然而，在過份緊張之下，也只能不回頭的一直跑一直跑>o<，彷彿陷入無止盡的深淵當中，被不知名的恐懼追趕著。

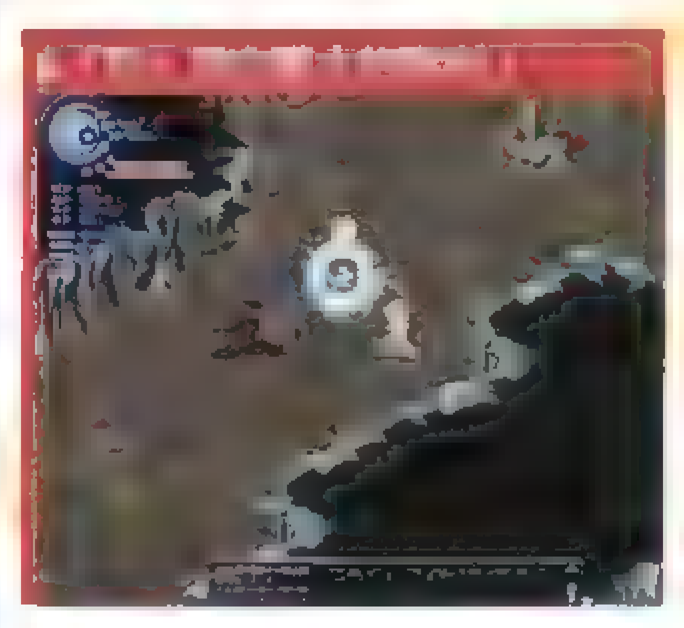


在此說明一下，大哥的意思是要帶我去「混亂洞窟三樓」打「混亂惡魔」，不過在到達混亂洞窟三樓之前，當然要先經過一樓跟二樓啦，所以我一路被一、二樓的怪追殺，尤其是「挖土機怪」，總是用它那分離式的怪手，如魔爪般伸向我，那成千上萬的怪手，至今仍是我揮之不去的夢魘><，就在無處

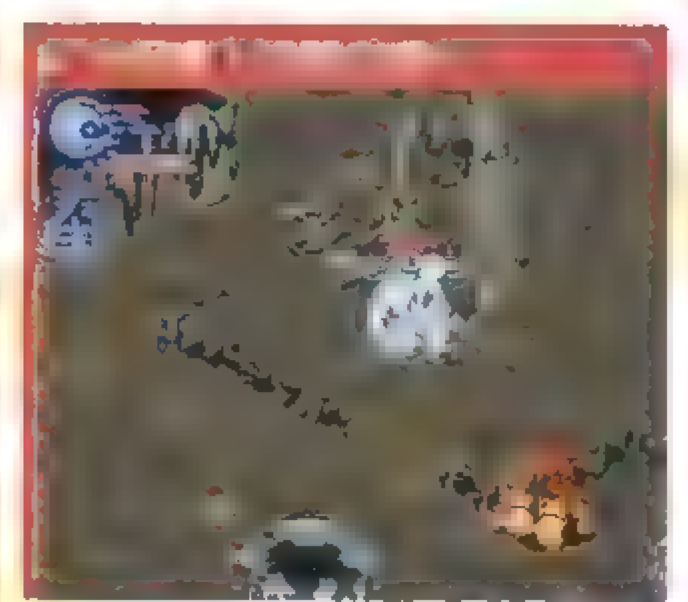
閃躲、一路狂奔之下，到「盡頭」……人家常說「危機就是轉機」，果然，三樓的入口已近在眼前，到了三樓總算終止了一場追逐戰，也才有喘息的瞬間。

也不過一眨眼剎那的放鬆，緊接著是更緊迫的戰鬥，看著大哥揮舞著手中的大刀，錚！錚！錚！，一一砍殺擋路的惡魔，那模樣真是令人敬畏又望不可及，而我自是為了做好「護士」的工作，忙碌了一陣子！然而此處人煙稀少，惡魔數量相當繁多，因此時時出現大哥被惡魔包圍的窘象，所幸大哥的物理防禦早已破百，加上我設下的結界，所以對付起惡魔仍是綽綽有餘，以此順利的砍殺一陣子之後，我才發現此處另有其它怪物潛伏，而且相當不好惹>_<"，看來這次的「平安夜之旅」並不平安了……









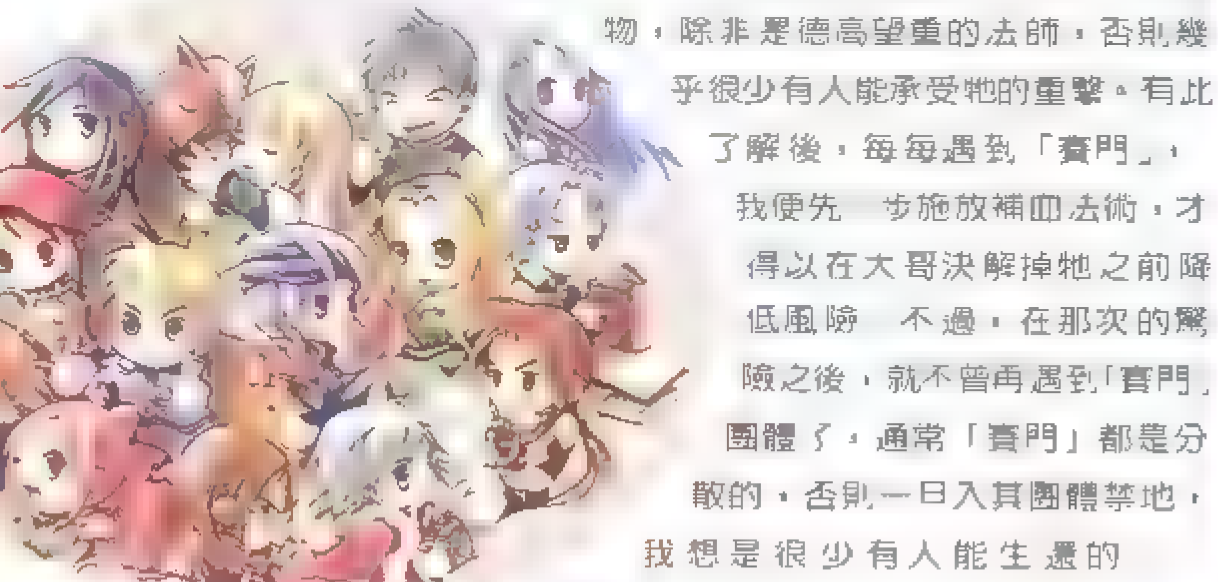
突來的激戰

就在大哥砍完一群惡魔之後，我忙著補血、祝福和加防，大哥也幫我加疾速術，準備完全後，我們倆又啓程尋找另一群惡魔。跑著跑著…咦?!前方又出現一群惡魔正在地盤上徘迴環繞，大哥二話不說就往前衝鋒陷陣去了，我雖然覺得有異樣，但仍追隨大哥前去。

仔細一看，除了一群混沌惡魔之外，另有四隻長得像蜘蛛的怪物正攻擊大哥，定睛一看，天啊！大哥的HP正以500為單位快速的削減當中，心想不妙，我的「回復術」或「天使之羽」補血的速度可趕不上大哥失血的速度啊～>o< 一瓶瓶灌著補血，一邊打開隊伍視窗，哇～完了！大哥的血條快要被清空，也就是快趴了>_<"……頓時覺得鋪天蓋地的絕望感上無情的衝擊著我，此時的我仍奮力的猛按滑鼠右鍵，希望有奇蹟出現。霎時間！大哥的頭上竟然冒煙了-_-|，這就是傳說中的「復活香水」嗎？我的心中又再度燃起一線希望，必須繼續奮戰到底不能放棄！



終於，大哥的血條空了，不過卻又立刻補滿，這真的是神蹟嗎？不，原來這就是「復活香水」的妙用所在！此時所有的怪物也差不多被大哥清空了，趁著空檔之餘，向大哥詢問一番，才知道那貌似蜘蛛的怪物名叫「賽門」，是所謂的魔怪，也就是施放魔法攻擊敵人的怪物，除非是德高望重的法師，否則幾乎很少有人能承受牠的重擊。有此了解後，每每遇到「賽門」，我便先一步施放補血法術，才得以在大哥決解掉牠之前降低風險。不過，在那次的驚險之後，就不曾再遇到「賽門」團體了，通常「賽門」都是分散的，否則一旦入其團體禁地，我想是很少有人能生還的吧。



榮耀降臨

快要一小時了，我也即將升為36級，真的好期待啊！跟著大哥一路廝殺，不知不覺似乎來到了所謂的神秘城市--「阿得塞爾」！這就是傳說中擁有強大神聖力量與結界護衛的聖地嗎？能處在如此險惡的地洞中而不被邪惡力量摧毀，其中的奧秘，至今尚無人能理解。不過，既來之則安之，先進去避避風頭吧^o^！唔～啊怎麼進不去啊～大哥這時開口了…

[illegible]

我：什麼，難道我需有[illegible]之氣才無法進入^_^

[illegible]

因此…我與大哥仍繼續對抗邪惡勢力中…，約莫過了半柱香的時辰，我…升級啦啦啦～真的好暢快啊！首先要感謝這位不辭辛勞帶我披冠斬怪的「大哥」（真實姓名不便透露，以後還要麻煩他多多照顧一下），接著要感謝今天的平安夜所賜給我的好運^o^

最後，我終於踏入聖地--「阿得塞爾」，除了享受這一段榮耀外，才要將這份榮耀帶回家鄉與朋友分享，因此我邁向傳點將返回出生地「[illegible]」……咦？什麼事都沒發生？怎麼不能回家啊？大哥這時開口了

[illegible]

我：什麼，難道我尚未達到[illegible]不足以榮耀返鄉嗎？

[illegible]

因此…向大哥告別後，我便獨自返鄉了，真是一場驚險又充滿意外的旅程啊～



太空戰士XI 吉拉特的幻影

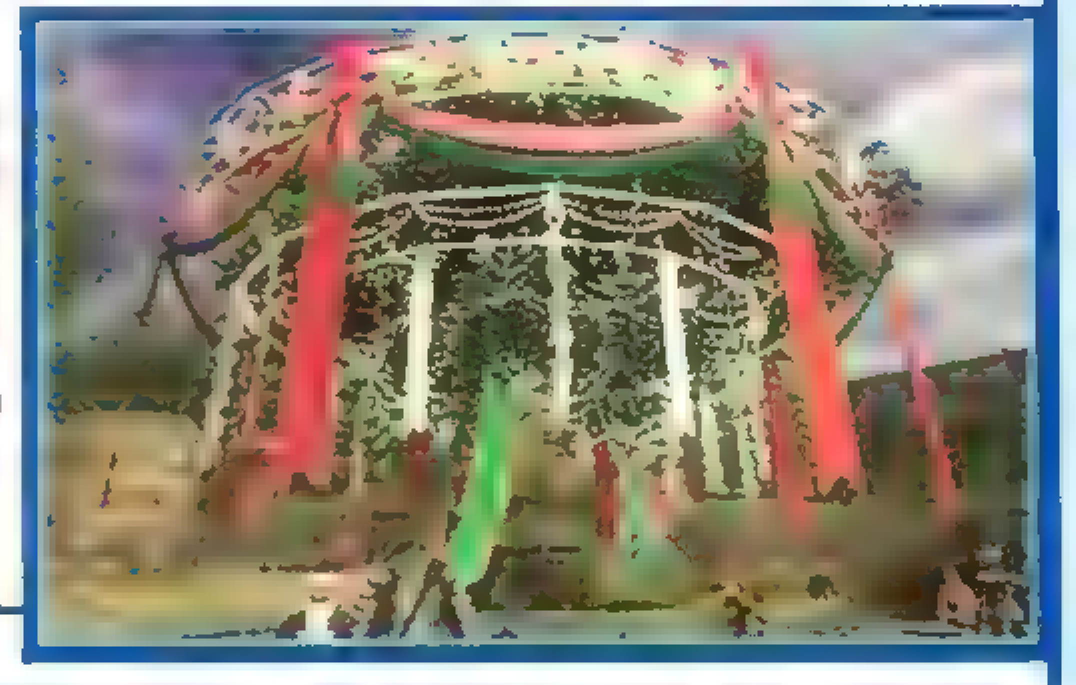
最後的限界

07sylph《Keilith》人類族暗黑騎士 SpragganII公會
漫遊者/BISHOP
50P/1000S



限界任務五的開放

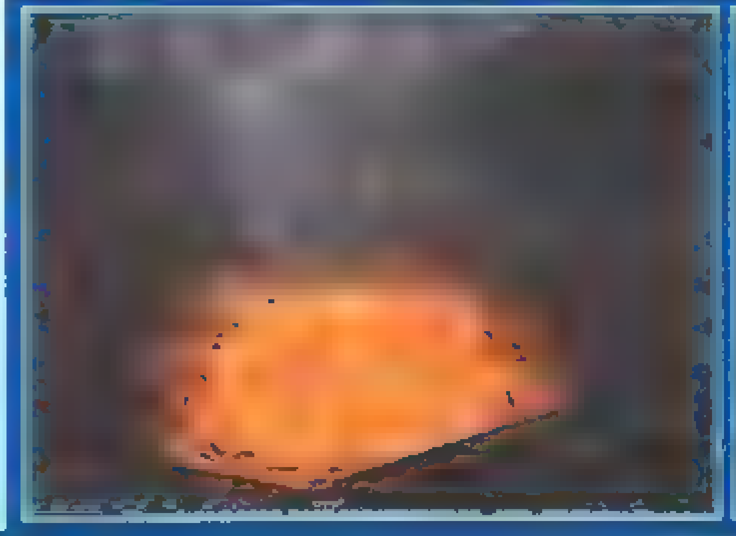
如果有玩過《FFXI》的人相信[illegible]限界任務是個沒有意義的任務，為了能夠繼續提升等級，玩家們必須要突破該階段的限界任務才能夠讓自己的等級繼續提升，就在12月16日官方宣布開放最後一次等級上限以及伴隨等級上限提升的「限界任務五」，這次的限界任務也許是最後一個了。回顧以往的限界任務，除了任務四比較簡單之外，其他的任務都是相當心煩的，而這次所公布的「限界任務五」很有創意，但是卻更勿礙、煩

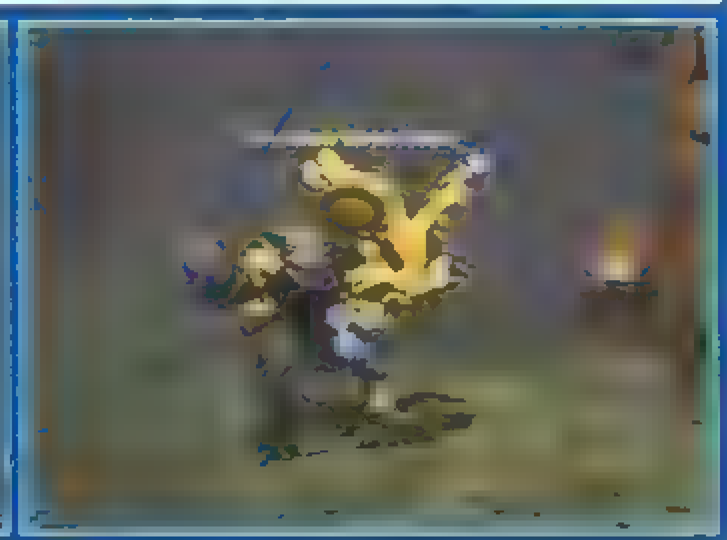


職業之証的取得

維持[illegible]的傳統，這次也是到Maat老伯那裡接取任務。一開始老伯會告訴你「限界任務五」的內容，你會需要一個「証」，這個証會因你接取任務的職業不同而改變，比如目前我是一位暗黑騎士，那我就必須要去找一份「偉大な暗黒騎士の証」，既然這是過限界任務所需的道具，那我只好去弄一份來吧。

這個証可以在高等級怪物身上得到，並對應該怪物的職業，什麼職業的怪物就會掉該職業的「証」，可是偏偏有幾種職業的怪物相當的少，要不然就是要到鬼地方才會有，取得的過程實在是蠻痛苦的，而擁有暗黑騎士之証的怪物剛好也是屬於稀少的那一群，要就是去打[illegible]，不然就是去打高等級的首領，而我在歷經瘋狂的虐殺屠殺行動後，終於獲得了這份寶貴的証，不過真正苦難是由現在才開始的…。





鐵拳無敵Maat老伯

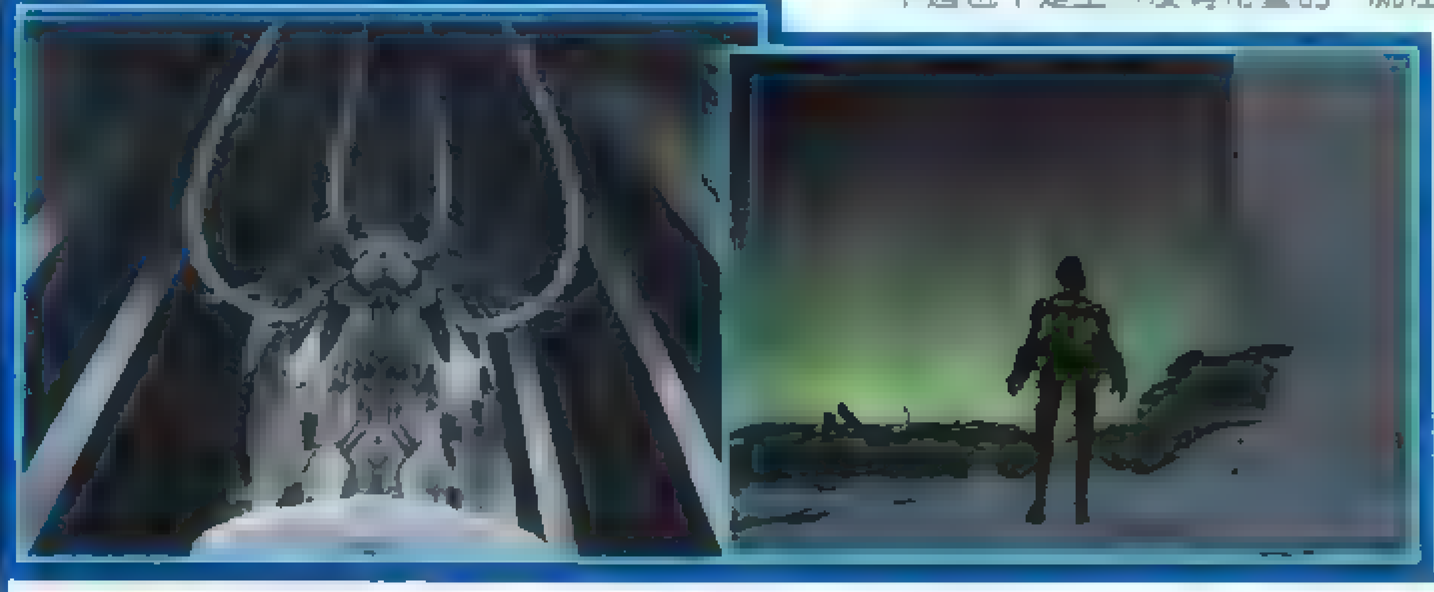
當你歷經千辛萬苦拿到道具後回去找老伯，老伯會說他想見識你的實力並問你是否準備好了沒？接下來就是與老伯一對一的單挑。如果你回答準備好了的話，這時候Maat會將你傳送到BC(註1)去，隨著職業不同會傳送到不一樣的BC，不過敵人還是都一樣的，將証與BC進行交易後就可以進入競技場內與老伯一較高下。

一開始當大家知道這項消息後都相當的興奮，基於之前限界任務對史克威爾公司產生的不滿與怨恨而轉嫁到老伯身上，因為題目是老伯出的，所以許多玩家很自然的就把這股怨念出到他頭上，但許多人在踏進BC後攻擊老伯的那一瞬間就開始後悔了……，為什麼？老伯拳拳破百，有時候還有近200的傷害值，前衛職業生命值較多的會有1500左右，而後衛可能最低在600左右，如果進去時沒有先擬定戰術，兩分鐘後就可以出場了，絕大多數的人在見識老伯鐵拳的威力之後都是鎩羽而歸。當你被老伯請出場之後，你手上的「証」也需要再換一張新的，這一張已經用過無法再入場，這時候許多人才知曉了一件事情，原來証只是入場券(默)！



打擊與轉機

老伯的鐵拳不知道打敗了多少人，當然…我也敗了，也只憑赤手空拳就可以打死一群人，老伯真是猛啊！為了挑戰老伯，大家便花大錢買藥水藥品，並且計畫著要如何打敗老伯。隨著「限界任務五」的關係，許多藥品價格都暴漲數倍，更有人花超過一百萬來打這個任務。老伯在請人出場時也是相當不客氣的，「夢想阿修羅拳」、「雙龍腳」、「空鳴拳」等招式齊出，後兩招在當時是玩家可以使用的強力武器技能之一，老伯本身則是擁有更強的「夢想阿修羅拳」，招式雖然又猛又華麗，可是你絕對不會希望這些招式打在自己身上的……，老伯一旦開啟了必殺模式，多半都是下次再見了。



不過也不是全然沒有希望的，就在此時傳出了特殊勝利條件方式，即使不將老伯的HP削到20%以下依然可以獲勝，但是並不是全職業都有。在得到這些消息後，又是幾家歡樂幾家愁的局面，有些人打算採用正攻法打敗老伯，有些則是期待著特殊勝利方式。重複著這樣的過程之中有人解約不玩，有人則是下定決心一定要打倒老伯，當然我也正計畫著要如何去打倒老伯。

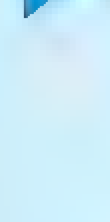
慘痛的戰敗結果

第一戰由於自己太緊張忘記吃食物，再加上沒有拿兩手武器應戰，在攻擊力不足和沒有詳細計畫的情況之下打個三分之一，老伯連特技都還沒開就把請我出場了，既然敗了就把這次當成是一次經驗也好。

第二次我決定使用兩手鐮，食物選用山串，裝備以命中和攻擊為主。第二戰一開始我就服下TP藥(註2)讓自己的TP超過100。一開始開暗黑加斷頭臺(事後想起來這真的是一個錯誤的決定)，這下打出近1100左右的傷害，而老伯也馬上開特技，一開特技後攻擊力又上升，眼看著我的HP快速減少，心想這樣下去不行，連忙開啟特技換我去吸他的HP。可是越打越不對勁，怎麼補都不夠老伯打，在經過一番掙扎之後，老伯殺意大起，一個踢腿335點傷害把我踢爆，第二回戰又敗了(死)。







歡愉的勝利果實

經過前兩次的經驗後，我便開始著手擬定第三次的戰略。這次以注重防禦與命中為主，並且使用著螃蟹HQ（註3）。第一次的失敗是敗在在老伯開啟特技被他吸掉太多HP，因此我需要在老伯開啟特技時能夠安全的遠離他。不過要定住老伯一定要使用バインド（註4）或スリプル（註5）這兩種魔法其中之一，這兩種魔法又都與弱體技能有關，我打開角色技能表看看自己的弱體技能離藍字（註6）還差了一大截，要定住老伯的機率實在是太低了，因此我只好特地去提升自己的弱體技能。

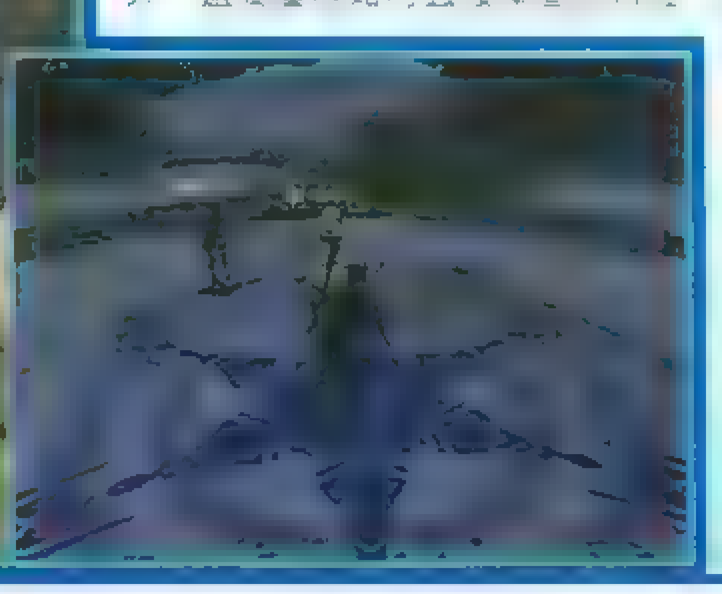
在開戰之前我購買了猴子項鍊、昏睡藥、15罐HP回復100的藥水、TP藥及者螃蟹HQ，確定好東西帶齊後，進BC先將TP存到100，開場就先送老伯一個斷頭臺，全數命中，TP又回到50，在TP過了多久後老伯也開啟特技，此時馬上送他一個バインド，這個バインド相當成功的定住他，接著馬上後退開始喝藥水補HP，等老伯特技時間過再上。等到HP回復到滿的我又再度上前，這時候再補送他一個斷頭臺，並服下TP藥讓自己的TP夠送給老伯第二次斷頭臺，此時老伯也不甘示弱回以一記「空鳴拳」，這一記空鳴拳造成我541點傷害，HP瞬間降到兩位數，這時我趕緊連打按鈕喝藥水補HP，並且祈禱老伯不要再踢我出場。

等到HP回復到350以上之後，開啟暗黑以及特技換我吸老伯的HP，第一下砍下去時，老伯突然就說我贏了！在打贏老伯這一刻，心中真的是百感交集，當場就起來大叫，結果引來許多人關切的眼神（汗），經過了許多努力，終於打倒老伯，順利過了任務。



老伯不要再來了

這個任務可以說是相當有意思，玩家自己除了要瞭解自己的職業之外，還要懂得如何去發揮這些特性，我想這應該是限界五的意思吧。不過很不幸的，運氣也占了一部份，所以對運氣差的玩家而言是需要花更多時間去完成這個任務。有許多人為了這個任務試了十幾次並且一再的努力，這樣的毅力是很值得佩服的，不過要我再過一次我是打死也不要！實在是太麻煩了，我也希望以後不要再有這種限界任務了>_<！



遊戲用語大辭典

1.BC又稱為Buring Circle，是一種封閉式的競技場，專門設計用來與特殊敵人對戰用的

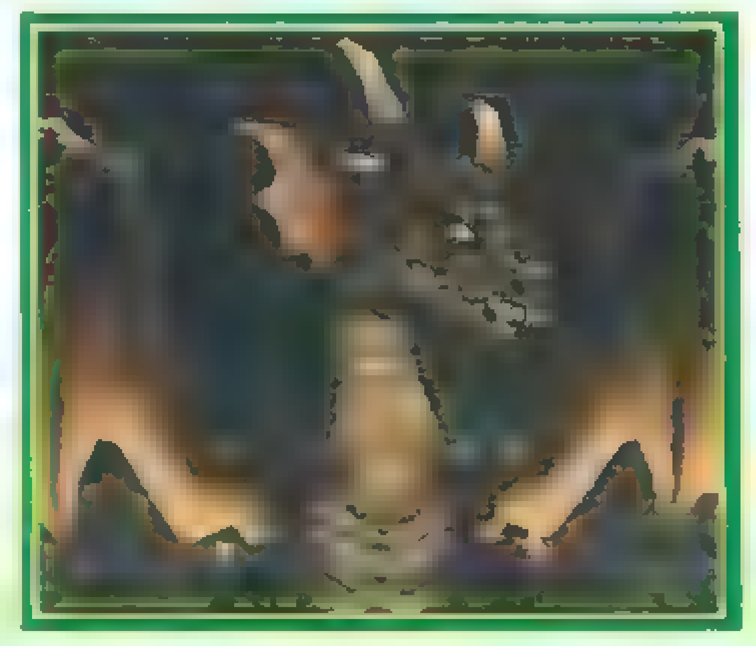
2.TP是遊戲裡面的一種數值，當TP超過100以後可以使用武器特技進行攻擊，武器特技通常都可以帶給敵人大傷害

3.HQ又稱為High Quality是一種經由合成所產生的高品質物品，他的效果或許會比一般品（Normal Quality）還要好

4.バインド（Bind），弱體魔法的一種，可以讓將敵人定住無法進行移動

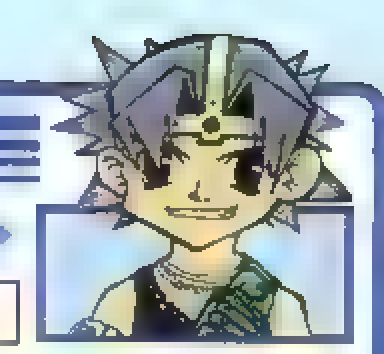
5.スリプル（Sleep），弱體魔法的一種，可以讓敵人陷入睡眠狀態無法行動

6.藍字，技能經驗之後會以藍字顯示，表示這項技能已到達目前最高等級



魔力寶貝 Ver2.0 龍之沙漏

聖誕任務

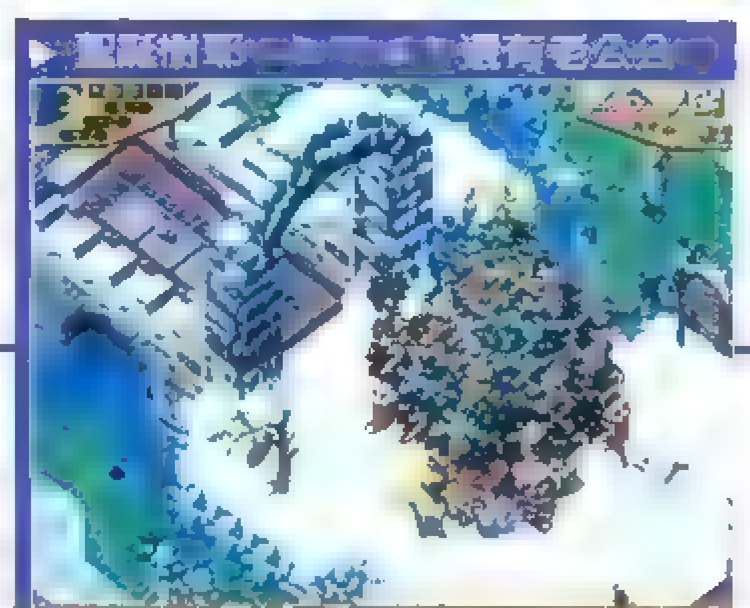


處女 — 神射手 — 獵人

冒險者/李柏翰

寒冷聖誕天

哇～寒冷的冬天來了，12月的早晨佈滿寒冷的氣息，聖誕的腳步也慢慢的接近了。沒錯！這次要來到魔力的就是神秘的紅衣人～聖誕老人！就是鑽煙囪的那個老頭 ˊ，不知道任務是否簡單耶?!為了揭曉這次的聖誕任務，衝啦≧ ≦。

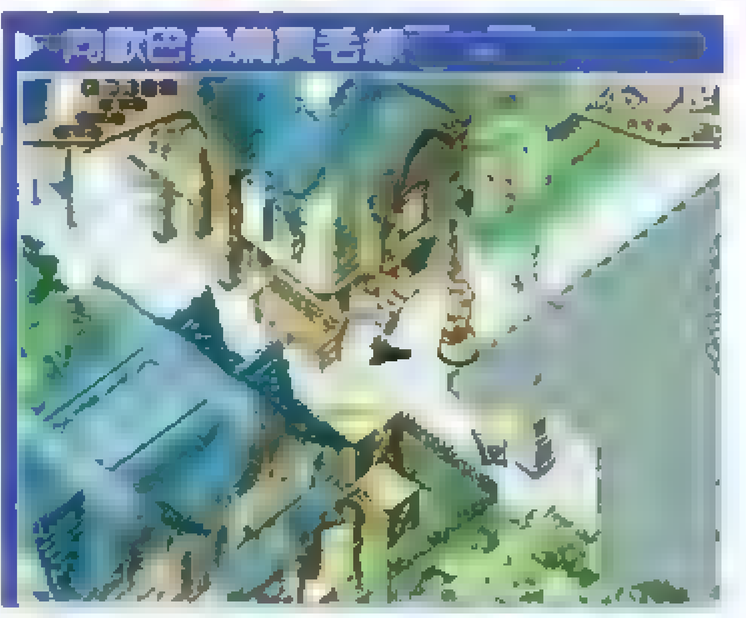




美麗的聖誕樹

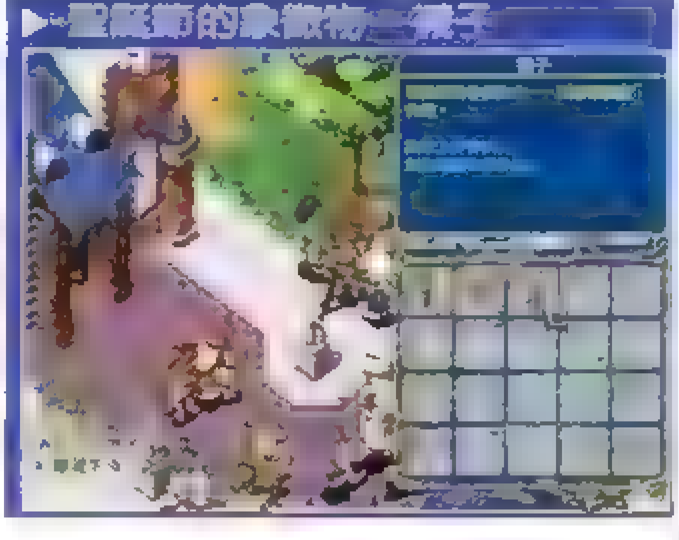
回到家，Open the computer，然後提著滿心期待的心情，揭開這次聖誕任務謎題，一進入法蘭城，哇～是聖誕歌的音樂 ，太宇真是別出心裁啊！害我都懶得出門去練功了0︿0' 太愛這個音樂啦 ＞ ＜，。

點着前往「亞諾曼城」的傳送台，通過窄窄的小路，上樓梯，咦？那裡怎麼一片雪白？走過去一點，哇！是聖誕樹 ，好漂亮歐！還有一閃一閃的燈光耶！真是引人入勝耶¯ ¯。都是聖誕樹下的禍＞︿＜"，害我都忘了要解任務了，在亞諾曼城的聖誕樹往上走一點，會看到一個死小孩「阿光」，他跟我透漏說要有聖誕禮物的話要先有襪子，也要我先去亞諾曼城裡的一個布莊旁邊找一位女士「露伊絲」。

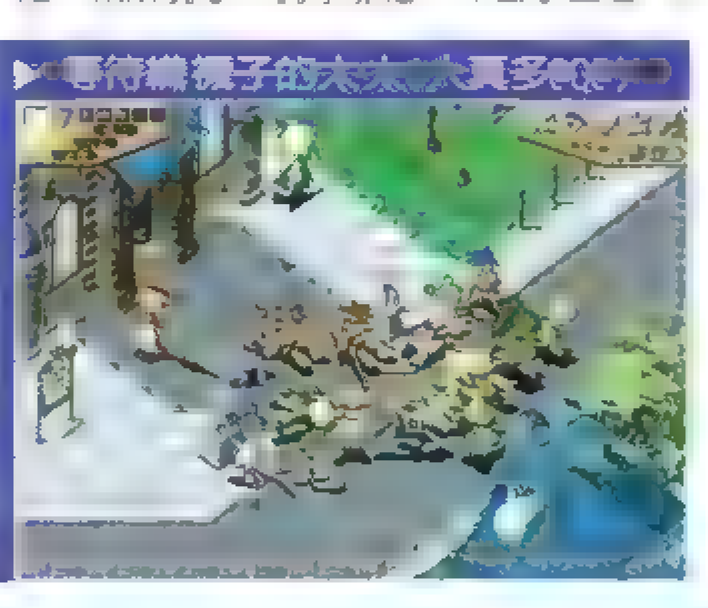


好孩子才有禮物喔

來到布莊找到她以後，她會問你要不要買作襪子的毛線？一個100G(超便宜¯ ¬ ¯)，買下來以後到亞城(124.91)的地方找一位太太幫你織襪子，拿到襪子後，趁著時間還是黃昏時期，快快去聖誕樹掛襪子≧▽≦！帶著滿心期待的心情來到聖誕樹前，掛上美美的襪子後…蹦！一條紙張掉下來，原來是一張「好孩子誓約」，上面寫著「我以勇者的榮譽起誓…遵行魔力善良風俗，不亂丟寵物、不洗版、不罵髒話、幫助弱小、打擊邪惡、不當小白並自絕不依附外掛魔鬼，當個堂堂正正的法蘭國民，拯救世界的正義勇者」。對我來說根本就是廢話¯ ¯ ¯|，因為我是超級乖乖牌的玩家≧¯≦(不過偶爾會罵那些比較討厭的人，絕不是髒話歐⊙0⊙)，沒關係，看看也好。晚上了，嗯？有位"神秘的紅衣人"站在聖誕樹前鬼鬼祟祟的…明明自己就是聖誕老人還裝蒜≧ ≦，現在國民才沒那麼好騙咧！算了～讓他發禮物給我們唄！別吵他．…。



▶聖誕節的象徵物之襪子



等了一夜又一清晨後，「小小姑娘，提早起床，提個花籃上市場～～」，白天了～快去聖誕樹前面看看唄！咦？老人不見了，不過上面的襪子倒全都是塞著滿滿的禮物≧▽≦，我的襪子…我的襪子…啊！找到了，哇！被塞得滿滿的耶～都變形了，好醜-_-"，變成史上最畸形的襪子了(別人的也跟我一樣被塞成畸形 ||，看來下次襪子要準備大一點≧▽≦)。

我拉！我拉！我拉拉拉！咚！呼～終於拉出來了ˆ ˆy，我拆看看是什麼(ˆ / …ㄜ～▼ㄥ▼，柺杖糖一把0︿0，好爛阿≧¯≦，不過當作收藏品也好¯ ¯。

吞食天地ONLINE 軍團學園

小藍的初級之旅

－子龍－ 歎世藍斯洛 戰士

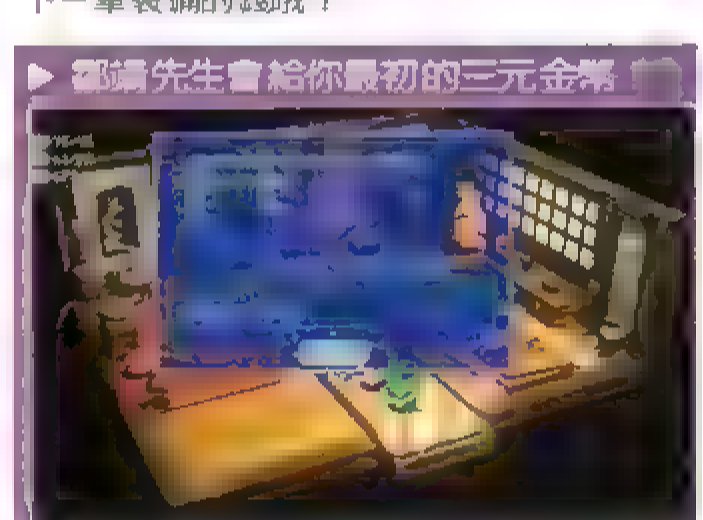




初到涿郡 身無分文

小藍第一次來到旅店，就來和大家聊聊小藍這幾天來玩吞食天地的心得吧！

說到錢其實很庸俗，但不談到錢似乎在那裡都走不通，所以小藍還是先在街上逛逛，看能不到先解決這個惱人的問題。先到了遊戲畫面的左上方，在房間內找到了鄒靖先生，和他聊天可以得到最初的三元金幣。然後在涿郡街上找到了張世平先生，他提供了小藍一把免錢的短刀，對嘛～讓小藍在殺敵前可省下一筆裝備的錢哦！



鄒靖先生會給你最初的三元金幣

裝備完後，小藍就擁有了遊戲初期的基本攻擊能力，接下來就可以進入切菜、切包子及砍稻草人的升級模式。反正該練功的一樣都不能少，這點相信大家都知道的，要不然網龍賺什麼^^b。不過要注意一下，稻草人練習模式在角色升級至六級以後，就不會再增加任何經驗值，而在初級的練功期間，玩家都可以在客棧內免費休息。

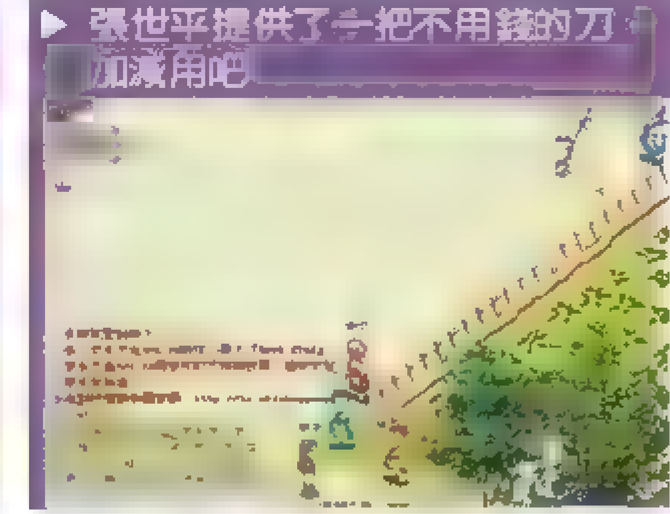


再往內走就會遇見礦工工人，他告訴小藍想要進去採礦，就必備自備「鋤頭」才能進入礦坑採礦。開玩笑…小藍已在經驗值上有了小小的成就，還需要鋤頭嗎？不理他自顧自地進去，不久後遇到第一批敵人「錫礦」。呵呵～看我的厲害！MISS…MISS…MISS……，奇怪？怎麼都打不到？哇～還是認命一點，回鎮上的打鐵店買把鋤頭再來吧=_=。

小藍特戰隊成立

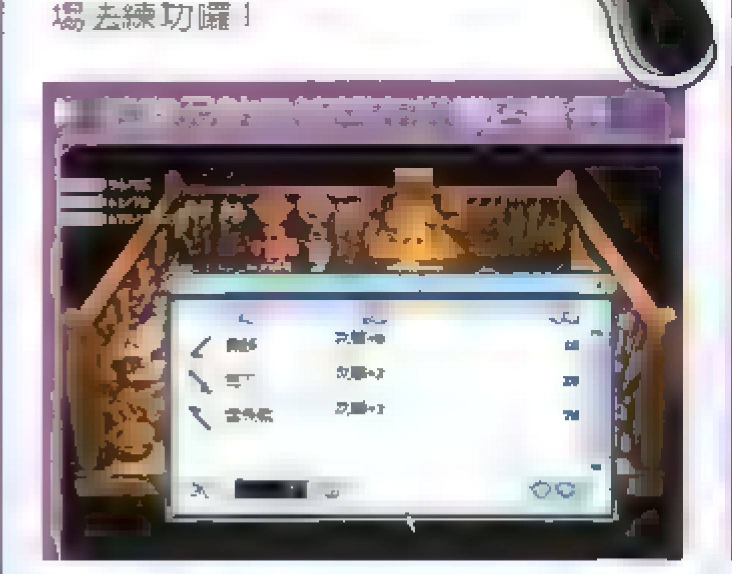
有錢的時候，少不了要來提升一下裝備！這時就來去打鐵店內挑幾件像樣的武器和防具，正所謂「工欲善其事，必先利其器」，要上戰場，刀當然得先磨利一點，呵呵～再到另一邊的山場去練功囉！





張世平提供了一把不用錢的刀，加減用吧

這裡的惡村民及江洋大盜等級比那些菜頭、肉包還高，但還稱不上困難這兩個字的，缺得只是時間來升級。而升級歸升級，覺得一個人升級得很枯燥乏味嗎？覺得一個人打怪的很辛苦嗎？那就加入一些NPC角色吧！只要去荀采的房間接了救荀采的任務後，再幫荀采打倒郭奕取得休書，之後荀采便會提出要加入隊伍的請求。小藍不是那麼隨便的人啦～好吧！既然妳這麼有誠意，先繳個100元入會費先！呵呵～不要怕啦～開玩笑的，就讓妳加入吧^^。

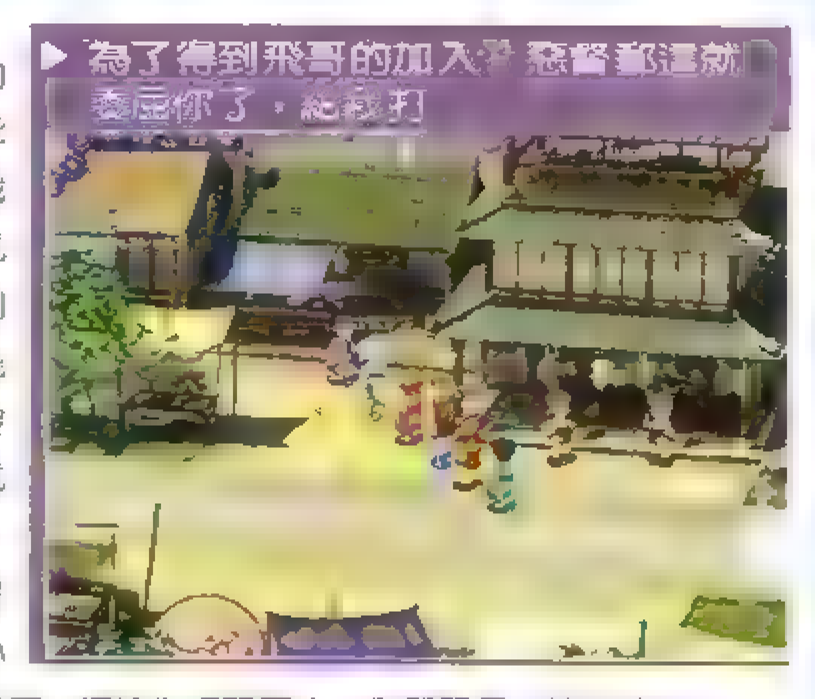




桃園三結義 跟我沒關係

說到了桃園三結義，應該是這裡面最無聊的任務之一。首先要前往位在涿郡中的張飛住處，並接下打敗惡督郵的任務，而小藍當然也兩、三下就撂倒了惡督郵後再回去找飛哥，呵呵～在萬軍中取敵將首級如探囊取物般的張飛入袋囉！張飛加入了小藍特戰隊。





為了得到飛哥的加入，惡督郵這就委屈你了，給我打

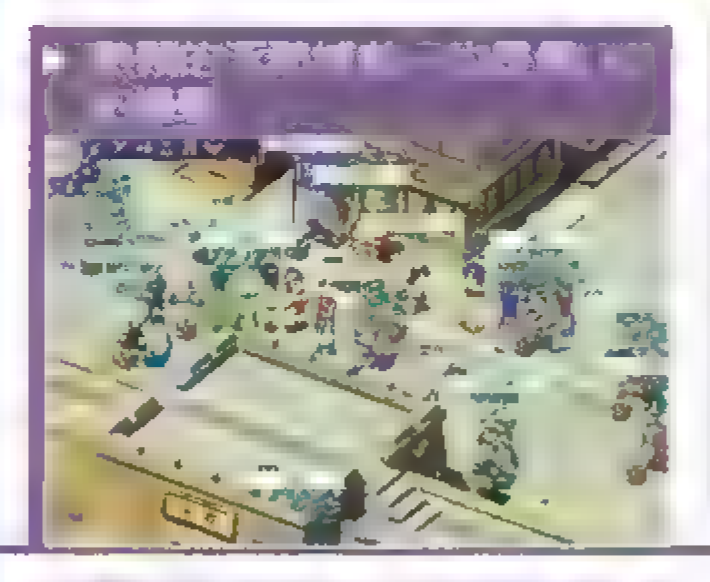
原本小藍想試試飛哥的身手，怎料原來此人能看不能用，純屬解任務用，喂～那我那麼辛苦幹嘛啊>_<！之後就到魯大伯旁的房間內，也找到了夢想以久的關哥，一樣是能看不能用。而小藍一直苦於沒能找到備兄，所以沿路小藍就帶著飛哥及關哥全城走透透，不明究理的群眾還來問小藍是否能借用一下關哥及飛哥，小藍也只能苦笑回答「如果你想要，讓給你沒問題！」但問題是…讓不掉。

最後終於在飛哥住處上方的傳送點中找到了備兄，一場桃園三結義的戲碼終於開始，小藍也在此感動莫名，是因為三兄弟的結義而感動嗎？看倌想太多了，是因為小藍的隊伍人數有限制，送走了這二個不能戰鬥的「問題人物」後，小藍終於可以再補齊其它的成員了…感動呢！

討伐黃巾賊？被黃巾賊討伐？

來到了涿郡城門口，在鼎沸的人群滿是一拖拉庫的叫賣和交談，這裡不愧是買賣的集散地。而接下來在城門口就會遇到了宋勇及宋仁兩兄弟了，宋家兄弟一文一武，是遊戲一開始的好戰手，而小藍當然就一口氣的打敗了宋勇及正確的回答出宋仁的問題，他們也就心悅臣服的加入小藍的特戰隊了。呵呵～我現在要出征～我現在要出征～^^

要討伐黃巾賊是要通過幽州兵考驗的喲



出了城門，到了黃巾黨羽的禁地，馬上就進入了"煩"忙的練級當中，而在此時也遇到我的第一位夥伴--「哇係天才」，才遇到他時，他還是一個地性的八級戰士，他看到小藍特戰隊和黃巾賊交戰中時，也加入了小藍的特戰隊中，並一舉打敗了黃巾賊。遇到同樣在升等的角色，且實力也和小藍在伯仲之間，真有點惺惺相惜的感覺，而他也教了小藍如何在戰鬥過程中補血的方法，那就是一「趴著」。

「趴著！是為了補血」小藍不斷的催眠自己，這個行為絕對不是在裝死，但是小藍和戰友真的像兩具屍體橫躺在黃巾賊的地盤上，說不像是戰死在沙場上的戰士人家還不相信。正所謂「天將降大任於斯人也，必先苦其心志，勞其筋骨，餓其體膚……」，不過這個舉動就連小藍自己也笑了老半天，但為了升級還也是沒有辦法中的辦法，就連一起練功的夥伴--哇係天才都忍不住向那些從我們身上走過去的玩家們大叫：「不要踩我們！」。

走來走去一肚子氣

NPC，幾乎是所有角色扮演的遊戲都會出現的角色，不管是故事的陳述或是任務的交辦，都是不可獲缺的，所以小藍依循著遊戲內的角色一一詢問，包括了桃園三結義任務、馬走丟任務、救荀采任務、送家書任務等等……雖然有一點都是雞毛蒜皮的小任務，但也突顯網龍想要把角色扮演類的遊戲植入線上遊戲的用心。但小藍不禁要問！這是BUG嗎？小藍忍不住要這樣問，小藍自認電腦不是很好，網路的速度也不是很快，但似乎不是只有小藍有這個問題，畫面不能隨著主角的移動而移動，這是怎樣？就只有一個畫面卡在主城內，整個畫面除了LAG還是LAG，讓急著要解任務的小藍要走上去也不是，要走下去也不是，心中的一把怒火隨著重新登錄的次數一直累積，希望網龍注意一下這個BUG。小藍認為這是一個不錯的本土ONLINE GAME，不要因為這個問題而讓許多玩家望而卻步。



等你六級後





玩家救濟所

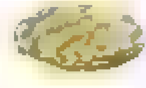
[大家新年快樂 歡迎來信拜年！]

chief@swm.com.tw



天啊！這次的皇家放映室真的太是太太太～血腥了，連我這位王國幽靈人口都不得不來回應一下，從世出刊至今，本國民幾乎每本必買，不過今天卻第一次回函，原因無它，只有一個字：懶，本次回函除了上述原因外，還有其它二個理由，其一是這期的贈品實在太讚囉！波利手機吊飾太可愛了（希望抽到我）^^!!!其二是現在要開始購S幣貼補家用了><慘～

PS.波利吊飾是4個一組嗎？好想要啊 ><



◆Apostle

（剩半條命的……東仔，這…太佩服月藏大人了…）

話說今天買了回家，迫不及待打開來看，只是隨手翻了一頁，結果竟然翻到有史以來最血腥的一面：小孩咬掉他媽的半個腦袋（不是髒話哦）…嚇得差點連手上這本SWM掉到地板…。

更鮮的又來了，半夜想起來上廁所，回來時睡眼模糊，隨手拿起書架上的一本軟世來看，好死不死，又翻到同一頁…。

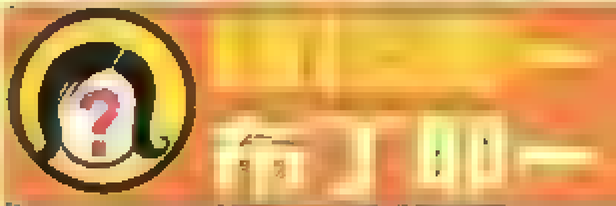
月藏大人也太有技巧了，把最恐怖的一頁排到最易翻到的那頁…（一天連中2次，去簽大樂透吧！）PS.月藏大人該不會在玩惡靈古堡系列吧？



◆東仔

其實，上期的皇家放映室算是「正常」之作，以往我們月藏大人三不五時就會出來嚇人一次，這次大概是忍太久了，所以……「無敵血腥蜘蛛」功力全開！！嚇到的人，記得買本「安德烈斯王國」漫畫單行本第一集吧！！保證一下子就會安心……

波利吊飾不是4個一組，所謂的「組」，指的是波利吊飾和它的「底座」，吊飾和底座兩樣東西成為一組，呃……這……其實是王國中某某人的陰謀啊！因為要湊齊四種顏色，只有一次買四本雜誌，寄四張回函才有機會啊！！哇哈哈哈哈^^^^



給老編

在12/28日買了迷人的軟世，在補習班（下課時間），好好翻閱時，耳邊竟傳來：『我不買那本，我都買XX雜誌』，什麼？竟然在我面前挑釁軟世？不想活了！我馬上挺身而出：『你別看軟世比較貴，它的內容贈品都比一般電玩雜誌讚多了！不管是版面設計，插圖都是迷人、有趣，懂嗎？那人被我說的目瞪口呆，呵~心中正在暗笑之時，他竟然又回我：『可是我要看線上攻略啊！』哇～此人～令人火大～我吼『軟世裡有獨自的線上攻略本，而且還贈送免費光碟及點數，完整的告訴你攻略密技～了嗎？』此人被我吼完後，目瞪口呆指數上升百分之百，呵呵沒話說了吧！當我要翻第二頁，發現…此人靠了過來，偷偷問我『可不可以借我看！』什麼？每月一本的軟世辛苦的老編編了一個月，你竟然想免費觀看？而且剛剛還在批評人家？不好意思喔！7-11就在附近，你自己去買吧！看來此來再被我慫恿一下，就會變成軟世的死忠國民啦！哈哈^^勝利。



◆布丁郁

太……利害了！！！妳……可不可以當我們軟世的代言人啊！！如果你能全省走透透代言，軟世的銷量應該能暴增20%吧！！妳的忠行義舉，在在讓老編感動的老淚縱橫，因為，妳這些話，換成老編我自己也說不出口啊！！如此楷模，賞100S！！

感謝仁慈的老編在上期軟世中把僵屍妹公仔晉給我的好意，我心領了，因為ME又不小心抽中了^^" 還有之前大帥哥老編答應ME的RO CD收集盒怎麼沒有寄來啊？（僵屍妹公仔都寄來了說），我深信最守信用的老編一定會寄的，所以現在每天都在看信箱^^" ！對了，原本上期就該謝謝老編的，但被母親大人抓包，回函被沒收了><，所以只好等到這次再說啦。

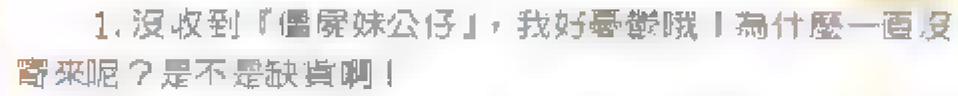
PS1祝 軟世 全體工作人員身體安康，老編越來越帥！

PS2國三真忙，都快沒時間上線了！

給其它讀者大大：

對能不能抽中獎品不用太在意，因為運氣才是王道，有些事我們作法改變，只好看老天爺的臉色，抽中了獎品固然值得高興，但小心樂極生悲。

◆盈慶 50S

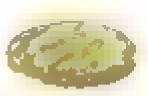


1.沒收到『僵屍妹公仔』，我好憂鬱哦！為什麼一直沒寄來呢？是不是缺貨啊！

2.這期的贈品『大富翁 停車告示牌』很古錐，但不實用耶！把它掛在車子，那車子不會被『綁架』嗎？治安這麼差，真令人X#O$…

3 無論如何，還是祝大家（尤其是超帥老編大大），義樂透獨得彩，買發票中第一特獎，參加摸彩活動必中大獎，升官加薪，世界和平，中共投降台灣，美國免費送武器給台灣……我想我一定是瘋了，以上屬於虛構，不必當真。

◆晴妙 50S



老編：

1.中…中了…哦！我中了…哇~哈~哈~哈~老娘我中獎啦！謝天、謝地、謝謝老編。（中了大富翁寵物商）

2.RO月卡！嗚~嗚~嗚~太殘忍了，2月6、7日是學測，but 1月31日一定得關卡，嗚~整整七天啊~少了七天啊~我不甘心啊~（希望6、7月的贈品別太殘忍，學測考差就算了，學科能力測驗非得努力才行）

3.禮物！禮物！S幣！S幣！多一些抽獎啊~有人抽到心灰意冷，老娘我到是愈挫愈勇啊！贈品多是線上遊戲的（俺又不能玩）只能全賴抽獎才能得到東東。鴿子啊~（177期的那位）多寄幾次總有機會的，同為高 生，我能了解課業的繁忙，但少和男友講一次電話就寫完啦！還有得到贈品的機會呢？（相信奇蹟，你的願望就能實現^_^）

PS.回函要在何時前寄回？上期才寄的這期名單就公佈了！好快喔！

◆瑤

耶！CD盒……還沒寄吧……不過還好過年前截稿後有幾天空閒可以還清欠帳，各位債主，辛苦久等了，老編總算要還帳了！！（利息！？隨意吧！）

嗯，老編倒是沒想到「停車告示牌」可能變成壞人綁車的工具之一，不過，如果是臨時停車，放一下告示牌，對大家都是個方便吧！？老編相信這社會上還是好人居多的，如果為了一個壞人，造成了大多數好人的不方便，這也說不過去吧！？不方便到最後，好人也愈來愈少了，你說是嗎？其實，老編真的很想當好人，不過，好像得問一下路邊開停車費的人，咦？什麼！？原來你就是佔用我車位的人！？X&%@=

在此再度提醒大家哦，國民大獎是隔月抽獎，所以，本期(178)的中獎名單會在180期公布，因此，當期國民大獎在下期出刊後的月底寄出都還來得及參加抽獎，而「開運鑑定團」等非定期抽獎活動是隔期公布結果，所以，最好在當期出版後儘快寄出。總之，一拿到雜誌就趕快把回函寄來準沒錯！！ 還有，多多留意最近的S幣限時兌獎活動哦！根據小道消息，獎品有愈來愈高貴的趨勢哦！

看來大家運氣都不錯哦！！而且，有人小小年紀就能參透「樂極生悲」的道理，利害利害！當然，提起「樂極生悲」，也別忘了「否極泰來」，人生有起伏，才能體會悲喜的滋味；雖說「運氣才是王道」，也別忘了「努力也是王道」，新的一年，希望大家快樂，運氣好，多努力，否極泰來！！



老編大人您好：看到本期的國民大獎贈品那麼多，真是感動到想哭了。老編您對我們這些小國民實在太好了。

您可以A到這些贈品，我們就連A王之王，阿西與阿嬌應該也不是您的對手才是，那麼小國民我稱您為A王之神不知您意下如何呢？

阿雷斯大人您好：

您的關羽肖像如果把眼睛打開是不是比較有威嚴呢？

◆福慶 50S

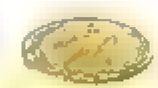
老編！我能不能拜託你一件事，我抽中的那個彩虹冒險月卡不要寄給我><！我沒有玩那個遊戲啊！如果可以的話，能不能換成了S幣或其它的遊戲的月卡（我要神州的）？拜託啦！

另外這次的抽獎，我只想要那個滑鼠鍵盤組和軒轅劍筆記本，其它的我不要！如果我抽到其它的獎品，就直接給別人吧！不用寄給我了。

◆文操 50S

哇~國民大獎的皮利吊飾好可愛喔！真的只能有50名嗎？軒轅劍的筆記本看起來也很好，還有還有，巴豆妖好好口愛喔~幹的好啊！老編！這些贈品都太讚了，如果有下次的話記得再跟廠商多勒索點，大概再多個幾種就行了，哈哈~沒辦法，我的中獎率實是不高，拜託你啦老編！

◆Tian 50S



最近可能我們生意做太大，Special Order變多了…………老編要說，人家遊戲廠商是好心回饋我們的國民，當然也希望順便提高他們的遊戲在雜誌上的曝光率， 才熱情提供獎品的，如果這個不要，那個不拿，到最後會變怎樣？… 會沒有廠商「熱情」提供獎品了啊 ---- ！我們本應有義務把廠商提供的獎品送到得獎人手裡的，無論得獎的人有沒有玩他們的遊戲，若不能做到這樣，怎好意思向廠商伸獎品呢？大家說是嗎？

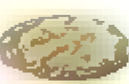
Tina，你想要的很多哦，你伸的太利害的話，老編要是幫你可會破功的，別人若看到這邊Tina得獎，那邊也Tina得獎，不太好吧！？嗯……請想好第一志願，再寫信來伸，OK？



1.太感動啦！這是打從娘胎之後，第一次流下喜悅的眼淚，我的名字終於在軟世中出現了耶~真的是『有買有保庇』太感謝了！

2.老編，你真的是帥到掉渣啊~像你這麼帥的人，有沒有被「怪阿婆」騷擾的經驗啊？

3.我可以拿我弟弟跟你換魔力寶貝掛飾or波利吊飾組嗎？我弟弟很有用的喲~心情不爽，叫喚他出來你可以扁他扁到你爽為止~而且扁到他掛了，會掉出神秘寶物喔！很正吧！！所以，親愛的老編大大，可憐可憐我吧！給我國民大獎啦~拜託拜託，總統大選我一定會選你的~Please！！

◆小虎牙　50S 



1.呵呵……對對對，「有買有保庇」真是傳神的一句話啊！！

2.掉渣！？人掉的渣＝人渣！！？你這真的是歌頌文嗎！？其實，也沒什麼「怪阿婆」啦，但是，老編很有歐巴桑緣哦，買東西跟歐巴桑多聊幾句，常常有打折說，而且，有時候連歐吉桑也行得通………不過，可惜……老編的「緣投」沒有辦法「老少咸宜」就是了…..T_T

3.這……..你弟被你定太低了吧！？雖然是當召喚獸用，你爸媽從小到大花的飼料費……哦，不！……是養育費，就不只那兩樣吧？而且，就算論斤賣也不只那兩樣………所以，你這樣心狠手辣的姐姐，要是讓你弟拿妳和我換那兩樣，老編會換的。



因為是第一次寫，所以也不知道要寫什麼，從以前買軟體世界一直到現在，相當可觀，每次無聊的候，就拿起以前的軟體世界，才發現遊戲真的變得更好，從以前只有幾色的遊戲到現在的3D技術，以前大家玩的單機版，也趨向了網路連線，每次一看到這些就會想不知未來又會發明出什麼遊戲，一想這，就讓人非常的期待，所以，希望那些遊戲開發公司要繼續努力，就是因為有他們的努力，我們才會有更好玩的遊戲，加油吧！

◆詠仁　50S



科技的進步能造成無限的可能，老編在想，也許以後躺在床上，戴著所謂與腦皮反應連接機器就能玩Game了吧！這比VR技術更進一步，因為VR是模擬真實(Virtual Reality)，老編說的是VF (Virtual Fantasy)，想像一下，經由對腦神經的刺激的暗示而產生有如夢境般的感覺，給你怪物的暗示，你可以像作夢一樣夢出恐怖或可愛怪物來，也可以經過暗示，談一段潛意識裡想要的轟轟烈烈的愛情，　而你的戀人，不是遊戲公司預先做好的模樣，是你心中朝思暮想的典型，如此，遊戲與夢境結合後，幾乎達到完美境界！「想像」的重要性，對遊戲來說有如畫龍點睛一般，老編回想當年玩亂世紀系列時，雖然是簡陋的畫面，但是想像的空間卻是無限的！！老編說的VF，有點像痴人說夢，但是數千年前，全世界的人都認為地球是方的，不可能是圓的啊~~~~總之，大家一起加油吧，讓夢境實踐夢想更近一步！！



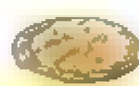
話說我買的第一本雜誌就是軟世，感覺最好之後每到出刊日二話不說立刻去買了一本，而也希望軟世能愈做愈好，贈品愈來愈多。

PS.我很哈那個虛擬人生2的話，帥帥的老編我想拿可以嗎？面買不買歌頌文體，我很想要的說，拜託。

PS 老編大大平安夜你在幹嘛，我玩了整夜的電腦

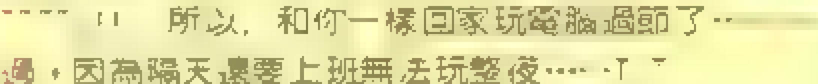
PS.下次軟世出就過年拿紅包了，老編要不要發個S幣啊

PS.也很哈那個Dr.eye的說

◆凱承　50S 

1.不行啦~你這歌頌文和之前幾位大師寫的太過神似，老實說一缺乏創意，所以，請重新寫過再來申請！

2.平安夜原本要約軟世的諸位去吃麻辣火鍋，結果……..大家都有約會，就老編沒有．……沒人要陪吃火鍋啊啊啊~~~~！！所以，和你一樣回家玩電腦過節了…………不過，因為隔天還要上班無法玩整夜……T_T



3.有沒有這種驚喜　要買了雜誌才知道咩，老編不方便在這裏說。

4.Dr.eye看起來好像真的不錯，不過，老編用不上說，因為英文實在太好，哈哈哈~~ 因為名額只有五名，所以………喜歡嗎？老編送不起！！

1.請寫出看到這封回函的日期！

2.請問回函之後下場是怎麼樣？

3.我被選上得到《彩虹冒險紀念T恤+寶物增援包》，但是我比較想要《WCG背包》耶~，能否請老編大大幫我看一下

4.請問老編大大的EMI現在是一轉還是二轉呢？

5.我看到王國中的許多地點中的投稿人都會有所謂的「稱號」，那麼玩家救援所是不是也要有個稱號啊？畢竟要寫出能讓老編大大比較注意的回函也不是一件容易的事啊！

PS 下次軟世的出刊日大約是過年後的5.6日，所以就先說『新年快樂』給所有王國的成員與與讀者囉！

◆凱華　50S



1.別人我是不知道，不過老編是1月14日看到你這篇。

2.被老編我拿回家想仔細回答一下問題，結果忘了拿回雜誌社參加抽獎。

3.這…… 得獎名單都公佈了，你叫老編喬誰的給你？有沒有中的人要跟他換啊！？

4.嗯……從「初心者小拉拉」變成「小姐拉拉」，算一轉吧~~等到六個月訓練完成，也許可以轉職成「導盲拉拉」，那個時候算二轉。

5.咦？很多人都有自創的稱號哦！！　而且，有時看光看筆跡就很好認人了，如果不自創稱號，老編的習慣是幫大家留下姓名的最後兩個字或一個字當稱號。

PS：這期為了趕過年，突破了優良的傳統，20日就出刊了哦！！嘿嘿嘿！！

這次不是之前那些呆呆的問題了！

1.p.14頁…一看，索卡華說的話和176期的一模一樣，他是不是被變成錄音機了，懷疑中="=！

2.僵屍妹公仔我收到嘍！謝謝尼們！

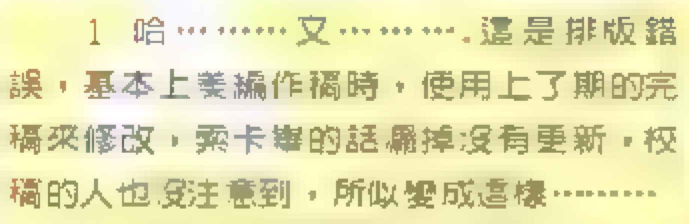
3.國民大獎是只要寄回函就可以抽嗎？還是要在上面註明…Please tell me。>"<

ps.大家新年快樂唷！

ps2.如果要註明的話…我要參加！

ps3 要寄出去之前突然收到娃娃="=。

◆黃金掰機 50S



1 哈………又………還是排版錯誤，基本上美編作稿時，使用上了期的完稿來修改，索卡華的話漏掉沒有更新，校稿的人也沒注意到，所以變成這樣………



2.好像中獎率變高了，回函一堆人發表中獎心得~

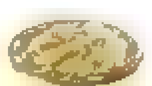
3.寄回來就能抽了，更進一步說，留言欄空白也能抽。

PS:你的名字「好像」有點不雅。

1.用鉛筆畫會刊登嗎？還是只有採搞才會刊登？

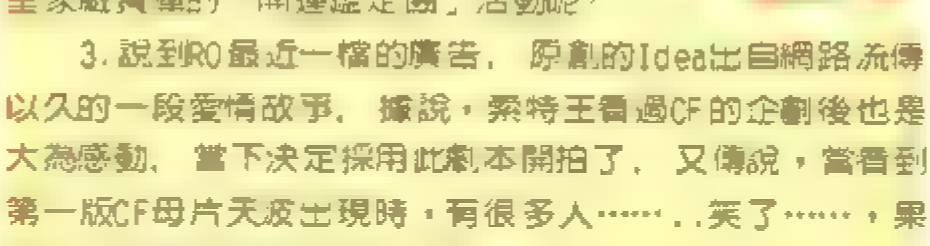
2.阿~1/1收到軟世寄來的掛號小包，裡面放了類似掛在脖子上的東東，是小禮物（像通行證）還是…，不懂耶，可以告我為什麼會有？不過，…..30….

PS：RO的廣告很棒耶~（天使在哭）T.T秀秀喔~

◆姵伶 50S 

1.只要畫的好看，鉛筆稿也會刊登哦！真的！皇家畫室也經常刊出鉛筆稿，不過，整體來看還是彩稿較易中選。

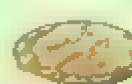
2.那應該是你幸運抽中的公車票夾吧!? 至於為什麼會有？你是不是有參加皇家戰鬥團的「開運鑑定團」活動呢？



3.說到RO最近一檔的廣告，原創的Idea出自網路流傳以久的一段愛情故事，據說，索特王看過CF的企劃後也是大為感動，當下決定採用此劇本開拍了，又傳說，當看到第一版CF母片天使出現時，有很多人……..笑了……，果然是一群沒心肝的輸員，呵呵。

安德烈斯心情留言板

Q 我是個不會花言巧語的人，所以內容過於單調，可是，我真的很愛軟世，剛買就讓我中了大禮卷了，以後每個月我都定會買，儘管被父母罵到狗血淋頭又何妨！

我愛死軟世了！◆雅函 50S 



怎麼大家都這麼幸運！？大樂透，老編己連槓龜三期………..不過老編還是會買，儘管被索特王罵到狗血淋頭又何妨 我… 我愛……樂透！

Q 魔戒真的好好看唷！不過！到了第 集也開始越來越扯了！比起前兩集，最後一集感覺上輕鬆許多，還有點拖戲的樣子……有一點弄不懂就是，為什麼最後佛羅多也要走呢？看來得好好研究一下了……

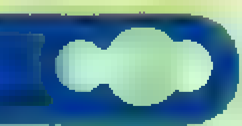
◆佳琳 50S

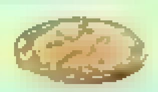


人家電影「只有」三小時又 十分鐘，這麼多角色的結局實在交待不完，老編覺得最奇怪的是，怎麼白袍巫師薩魯曼的戲剪到 個畫面都沒有！？

另外，聽說第 集導演總共作了十二版結局，全部收錄在導演版的DVD裡，若要 探究竟，也只有買DVD了!! 當然，最直接的辦法，就是買托爾金的原著小說來看囉！！

Q 哇！！！2月學科能力測驗要到了，不過還是買了軟體世界作我的精神糧食，希望在考前聽到一些建意和鼓勵的話。



◆希特波 50S 

考前還是儘量放輕鬆，準備不足緊張可是大忌，臨場的表現是很重要的啊啊啊！！所以，考試以前儘量視自己實力來衝刺，考前三天就純看軟世放鬆心情吧！這是老編誠心的建議與經驗分享，在此預祝你成績破表哦！



Q 唉喲喲~老編跟遊戲仙人打賭考駕照的事！真是的 …看來老編（好像？）不太敬老尊賢哦？！

注意：老人家是無敵的。（啊？什麼意思？！）

不過幸好仙人過過考察，可喜可賀，也算是替他老人家出了一口氣。

喜了仙人，苦了老編。

苦了老編，瘦了荷包。

ps：對了！你們倒底打什麼賭啊？money？

◆白木的小孩 50S 

賭了三千元 ……明明有人當年老編想考照，約他一起去學車就推拖半天，看起來就像是會玩電動不敢真開車那種！！沒想到多年之後，他老人家結了婚，為了載老婆，居然一次就考過！！

可見愛情，力量無限

爽了仙人，苦了老編

Q 給

身材日漸消瘦

面孔英俊挺拔

言語日漸風度

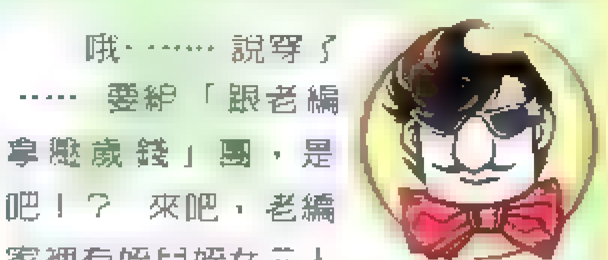
的老編：

在下有些小小的請求

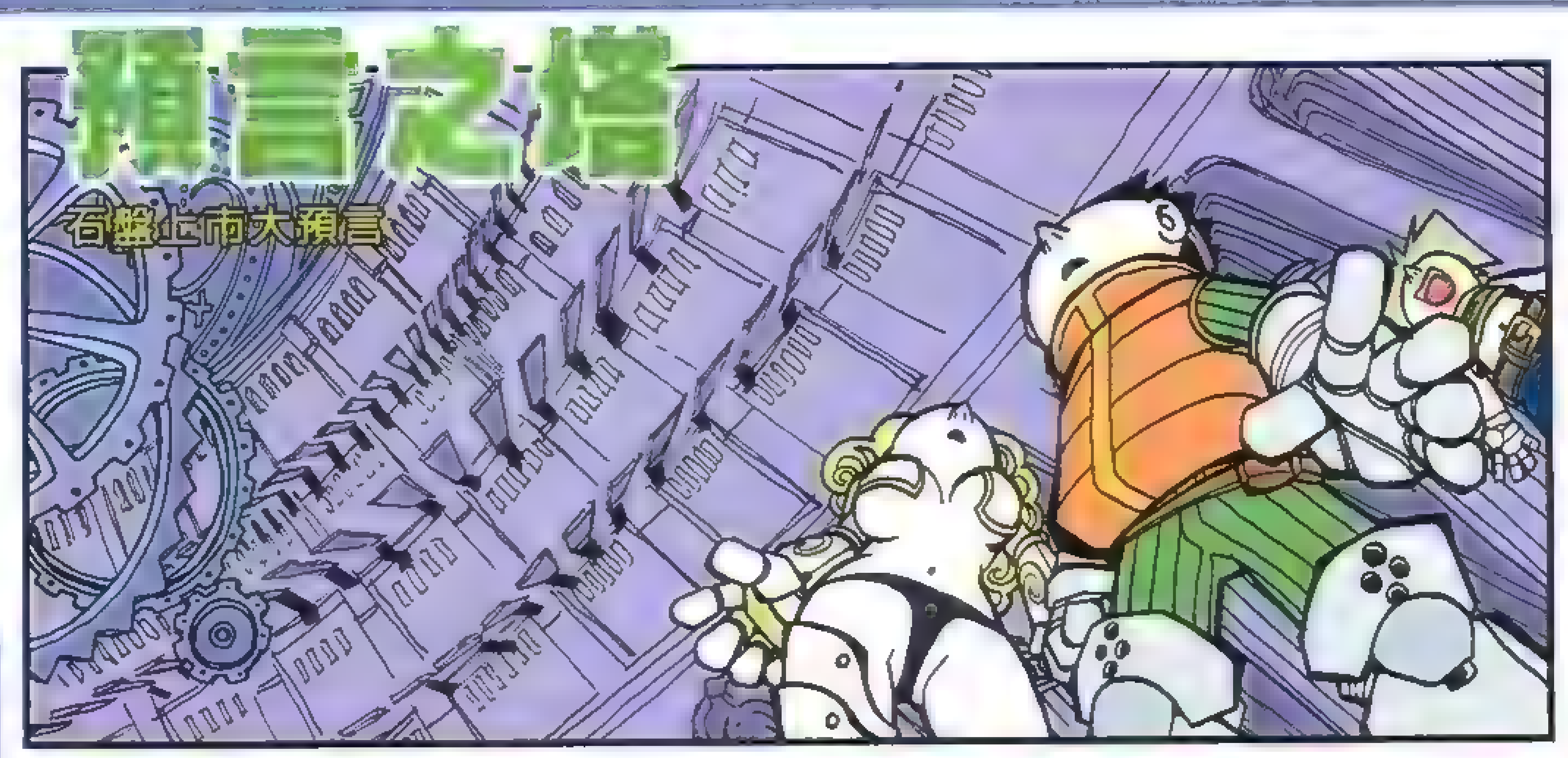
1、如果可以的話，讓我帶領你的一堆粉絲去老丈人家拜年請安，順便一睹您的風采，好嗎？

2、最近阮囊羞澀，景氣不好，我也是軟世的忠實者述，好歹分我一點壓歲錢好不好？（不用太多，1000元就好）

◆清香白蓮 50S



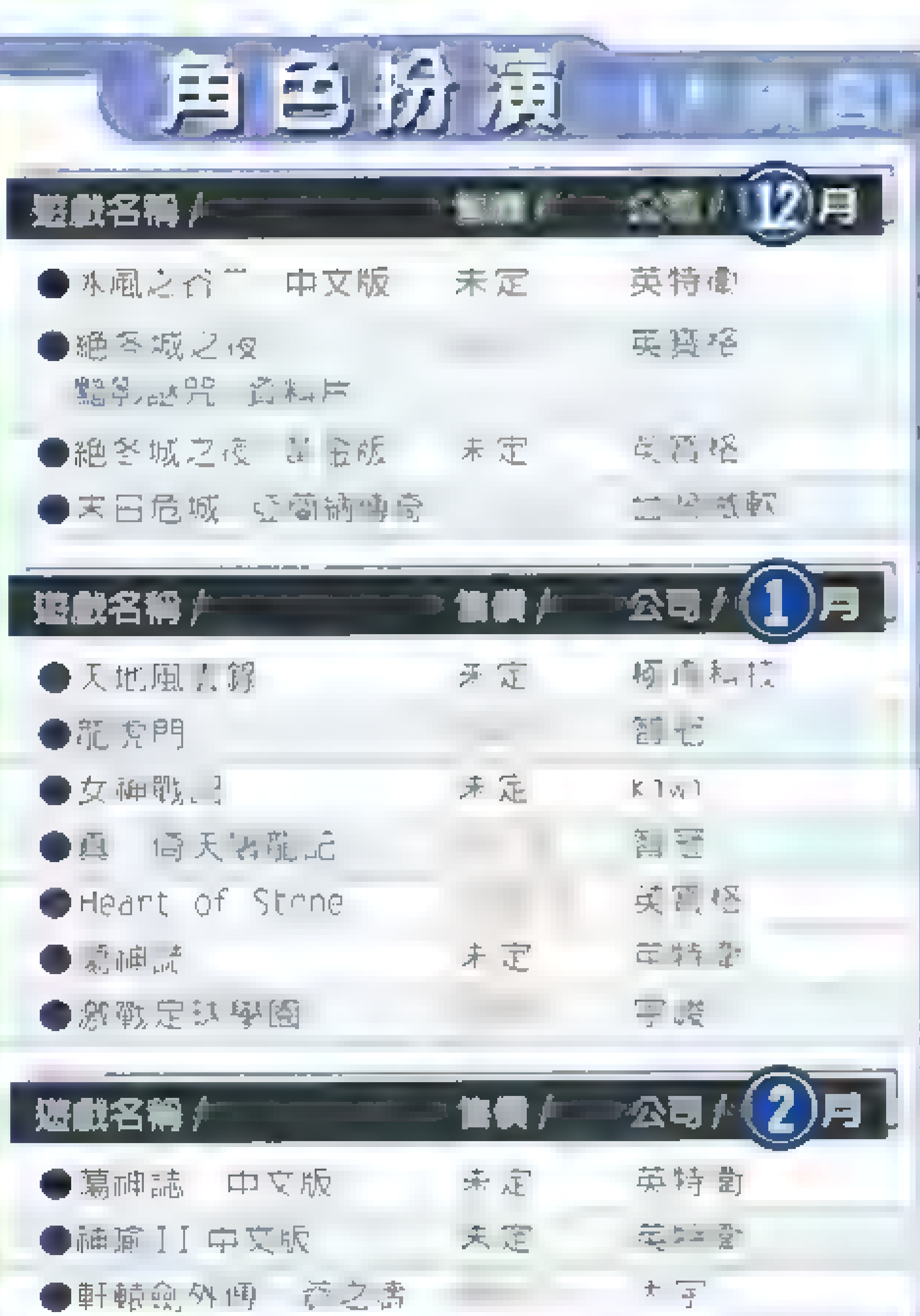
哦……說穿了……要組「跟老編拿壓歲錢」團，是吧！？來吧，老編家裡有姪兒姪女三人等著，小朋友不用給太多，每位團員記得一個人包五百就好，嗯嗯，一包一千，回收 千五，快寫信來和老編約時間吧！



預言之塔

石盤上市大預言

角色扮演



遊戲名稱	售價	公司
12月		
冰風之谷二 中文版	未定	英特衛
絕冬城之夜 黯影魔咒 資料片	[illegible]	英寶格
絕冬城之夜 黃金版	未定	英寶格
末日危城 亞蘭納傳奇		[illegible]
1月		
天地風雲錄	未定	[illegible]科技
龍虎門	[illegible]	智冠
女神戰記	未定	Kiwi
真 倚天屠龍記	[illegible]	智冠
Heart of Stone	[illegible]	英寶格
萬神誌	未定	英特衛
激戰定球學園	[illegible]	宇峻
2月		
萬神誌 中文版	未定	英特衛
神諭 II 中文版	未定	英特衛
軒轅劍外傳 蒼之濤	[illegible]	大宇

即時戰略

遊戲名稱	售價	公司
1月		
無盡的戰役	未定	英特衛
魔幻世紀	未定	聯想數位
4月		
Space C Phase Action	未定	Bond Action

益智・音樂

遊戲名稱	售價	公司
1月		
[illegible]甲天下4	未定	光譜
明星賭城	[illegible]	冠捷資訊
麻將戰公雞2	[illegible]	帕米爾資訊
家庭可樂記	[illegible]	晟業
政台麻將二缺一	[illegible]	冠捷資訊
全民學打KO麻將館	[illegible]	遊博
夢幻麻將館八 嬌嬈學園	未定	伊思儂超媒體
2月		
女人要有錢	[illegible]	龍奇思

經營・模擬・養成

遊戲名稱	售價	公司
1月		
霸空飛將	未定	英特衛
冒險巴物語(中文版)	890元	英寶格
模擬樂園 2 歡樂嘉年華	[illegible]	英寶格
創業王CEO	未定	光譜
2月		
紙芝居	未定	朔大科技
模擬市民2	未定	美商藝電
3月		
野生動物園	未定	光譜
大航海家3	未定	光譜
想い出にかわる君～Memories Off～	未定	光譜

動作、冒險、運動、競速

遊戲名稱	售價	公司	12月
神鬼冒險		英特衛	
EVER17 時之迴旋		光譜	
決勝時刻 國際中文版		松崗	
CSCZ 絕對武力之一觸即發		松崗	
魔鬼終結者 3 最後戰役		英寶格	
血腥之吻		英特衛	
殺手十三		英特衛	
[illegible]雞英雄		[illegible]數位	

遊戲名稱	售價	公司	1月
越野英雄 3	139[illegible]	ATARI	
危機最前線 2		英寶格	
[illegible]戰鎚	未定	英特衛	
越野英雄 3		英寶格	
俠盜 3		英寶格	
英國城市賽車		[illegible]數位	
重裝上陣		冠捷資訊	

遊戲名稱	售價	公司	2月
西伯利亞	未定	聯翔數位	
極地戰爭	未定	英特衛	
榮譽勳章太平洋戰役	未定	美商藝電	
刺客任務 3	1080 元	英寶格	
嗜血狂魔	1080 元	英寶格	
駭客入侵	1080 元	英寶格	
Fair Strike	未定	意念數位	
霹靂遊俠	未定	意念數位	

遊戲名稱	售價	公司	3月
浴血戰場 2004（原裝進口特別版）		英寶格	
浴血戰場 2004		英寶格	
荒野大鏢客	未定	英寶格	
Wars & warriors Joan of Arc	未定	光譜	

策略、戰略

遊戲名稱	售價	公司	12月
成吉思汗	未定	天宗科技	

遊戲名稱	售價	公司	1月
新成吉思汗—帝國霸業		天宗	
文明帝國 3：一統天下 中文版資料片		英寶格	
戀愛遊戲製作大師 2		光譜	
魔法風雲會：天命戰場 中英文合版		英寶格	

遊戲名稱	售價	公司	2月
RPG 製作大師 2	未定	光譜	

遊戲名稱	售價	公司	3月
Full Spectrum warrior	未定	英特衛	
[illegible] 中文版		英寶格	

多人線上遊戲

遊戲名稱	售價	公司	12月
風雲 online	未定	第三波	
[illegible] ONLINE		中華網龍	
超武俠大戰	未定	SQUARE-ENIX	
[illegible] Online	未定	[illegible]	
仙境傳說—夢想天空		遊戲新幹線	
希望 Seal Online	未定	易吉網	
N-age 2.2 版	未定	[illegible]網	
A3—戰爭的[illegible]	未定	華義	
聖戰（最新改版）	未定	易吉網	

遊戲名稱	售價	公司	1月
旺來麻將 2 13 版	未定	億泰利多媒體	
迷霧之島 Online	未定	英特衛	
天堂 II 血盟的年代	未定	NCSoft	
戀愛盒子 online	未定	中華網龍	
天下無雙 3.0 版 伊舍那天城	未定	華義	
奇蹟 [illegible]	未定	[illegible]	

遊戲名稱	售價	公司	[illegible]月
新天上碑 2.50 版	未定	億泰利多媒體	
星空之門		遊戲新幹線	
創世紀 10 網路版 [illegible]	未定	美商藝電	
[illegible]之王 2	未定	雷爵	





歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個 15 P 跟 100S ，當然罵到我心坎中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com ，讓我們大家一起開罵吧。

請大家依照下列格式開罵：

欠罵的對象：
(可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商)
開罵者：
(請留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名)
為何該罵的來龍去脈：
以上是將公開的訊息
以下是本魔王要歸檔的，所以不會公開資料：
真實姓名　電話　地址　身分證字號

欠罵的對象

討厭的機率

開罵者：暗黑戰士　快被氣死的人

為何該罵的來龍去脈：

話說 RO 最近最熱的就是聖誕節的禮物箱，大家都在享受那種“樂透”的感覺，那種“中大獎”的感覺，相信很多人是無法忘懷的，而且禮物箱比起藍箱、紫箱來說，開出來的東西比例比較佳，所以更是吸引很多人去開，不過本人運氣不好，都找不到邪惡老公公，不是遇不到，就是打到一半給我“瞬間移動”@@，沒有襪子就換不到禮物箱，所以火大了，直接拿現金 200 多萬去收了 5 0 個禮物箱來開，希望可以開出些聖誕波利卡、四葉、紫箱‥‥等，不過……我帶屎不是一天二天，竟然上述想要的東西一個都沒開出來，結果開一大堆娃娃出來，都可以湊 2 套了，值錢的只有 3 顆神金、1 顆大鋁跟 2 個藍箱而已@@，真是大虧本啊，我看以後我不敢碰禮物箱了@@

這叫有投資就有風險 ^^|　，只是應該不會這麼衰才對，不過衰神上身，誰都擋不住啊，你還是乖乖打寶比較實在吧‥‥哈，

欠罵的對象

各個遊戲公司

開罵者：暗黑戰士　武士

為何該罵的來龍去脈：

不知道為什麼，我一看到資訊展就覺得很ㄚ雜，中部的資訊展居然是這等規模，說！！！你們瞧不起中部玩家的理由是什麼？會場居然連一家遊戲公司廠商都沒有，就算是有，也只是代理的，哇！！！真好笑，連智冠這種大公司都沒來，分明是瞧不起我們中部人！！！不僅如此，我發覺這些代理的態度不是很友善，好像不太甘願的表情，我朋友說，有些攤位，硬拉著他講解他們的產品，而且聽起來好像不太會講，眼看他朋友要去其他攤位了，他還被拉住………靠！！！超><的，有時他們會擺一副（賽面）給我們看，最後我們買完東西就去電子街找東西了……說ㄚ，為什麼不到中部來？北部南部條件比中部好嗎？還是中部沒有分公司嗎？真是的，逼人家火大，給我說句合理的理由………＃％&＊︵︵㊣ $@!&…



這我也不知該說什麼 ^^||| ，因為中部的資訊展相對來說，比較沒有規模吧，所以吸引不了廠商進駐，又或說他們在宣傳費用都花在北南場了，所以……，結論是大家都不重視中部的市場，只好認命了 @@ ，賞 15P 、10CS

希望online

開罵者：暗黑戰士　西門町十三少

為何該罵的來龍去脈：

最近易吉網代理一款線上遊戲－《希望online》，因為《希望online》的人物跟怪物都是3D的，而且相當可愛，這些就是吸引我去玩這款遊戲的主要原因，怪物爆笑的對話也讓遊戲變的更為生動有趣，可是隨著玩家的增加，問題也隨之而來



(1) 下載更新速度

拿著《希望online》的光碟，灌好遊戲，準備上線更新，才發現，下載速度實在是……慢的可以……那種速度，我看連64k的上傳都比他快吧，玩過不少線上遊戲，《希望online》是我看過下載更新最慢的遊戲了。

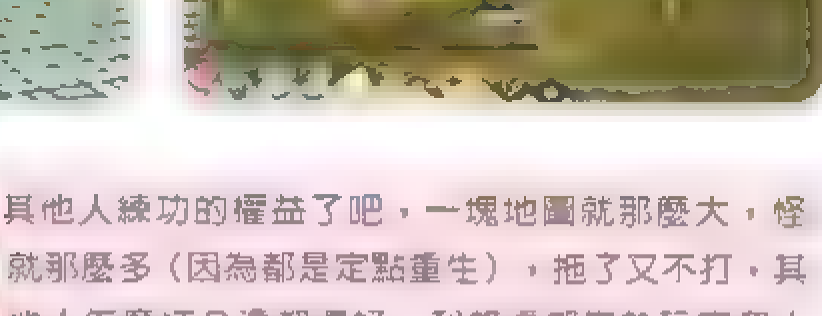
(2) 怪物出現的地點

打了好一陣子，才發現，原來《希望online》的怪重生的地點都一樣，只要呆在怪出生的位置，就可以免去到處跑找怪打的情形，可是問題也來了，一些熱門會掉好寶的怪的位置很容易就讓人霸佔不走，雖說有先來後到的道理，可是是否對其他玩家來說這樣的情形實在有缺公平？就算打怪排隊好了，此情形我想很多遊戲也都見的到（如《仙境傳說》的小惡魔房、《天翼之鍊》的果子樹……）但這些遊戲也僅限於某些怪物有特定位置，而《希望online》卻是不管到哪都是這樣，難道打個怪都要碰運氣去挑落單沒有人打的地方嗎？



(3) 搶怪拖怪嚴重

搶怪時有所聞，我想不論是哪一款遊戲都會有所謂的小白出現，拖怪練功也不是這遊戲的專利，但是拖了整車的怪不打，造成怪沒死而無法重生這點我看就影響到



其他人練功的權益了吧，一塊地圖就那麼大，怪就那麼多（因為都是定點重生），拖了又不打，其他人怎麼練？這都還好，我想這都屬於玩家個人行為，不過某次，碰到整團來搶怪拖怪，密GM，想請GM親自過來看看情形的嚴重性（因為不只我一個受害者，其他人也是抱怨連連），結果GM只說：請將欲檢舉的玩家帳號、事蹟、照片等相關資料Email到客服信箱，我的天阿，我看我都不用練等著拍照好了。當下發生的事情為何不能馬上解決？後來想想或許GM在忙著處理遊戲bug之類的問題，只好自己摸摸鼻子打算回城休息，好樣的，好死不死看到GM大辣辣的站在城裡面跟一堆玩家“聊天”，我還湊過去看了一下，真的是在聊天。我想當時個人內心的感受大家都可想而知了吧。

《希望online》實在是款不錯的遊戲，畫面音效等不說，光是娛樂性就已經很夠了，一款好的遊戲我想除了玩家的道德問題之外，遊戲公司是否應該負起管理的責任？如何去改進問題或是如何管理遊戲應該是遊戲公司的第一要務吧？

怪定點重生這個問題的確令人頭疼，的確很容易造成遊戲不公平的現象（被人霸佔著就無法練功），不過《希望online》還在測試階段，這點應該會列入遊戲中最大的bug吧，說不定正式版程式就可以寫出非定點重生的狀況了，只能“希望”它有所改進了，至於GM部分……遇到這種狀況的確無言以對，不過還未收費，說不定收費之後會有改善……汗。



石盤遺跡



解謎石盤小密訣

將MegaDisc石盤放入你的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令Autorun.exe，來進入主畫面

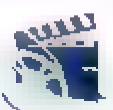








輔助工具



媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

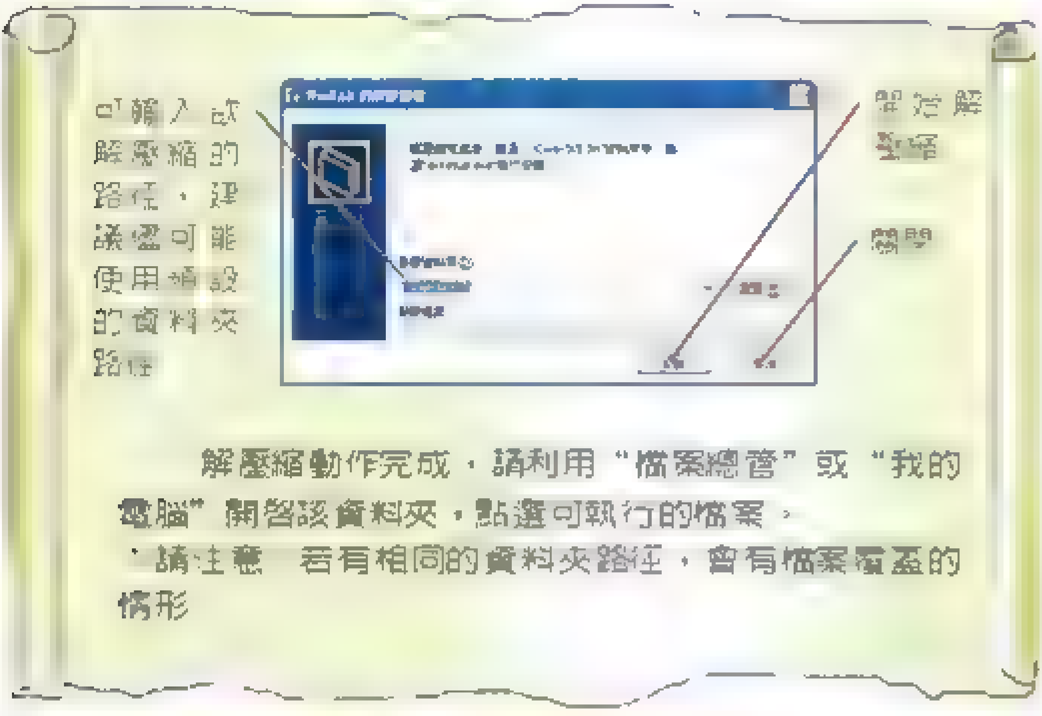
mpsetup.exe ——— Windows Media Players V9.0 中文版(繁體) for Win98～2000
mpsetupXP.exe ——— Windows Media Players V9.0 中文版(繁體) for WinXP
QuickTime6.exe —Quick Time V6.0.2
DivX511Bundle.exe —DivX V5.1.1 支援播放DivX格式的影片



DirectX Driver：Win95/98的遊戲大多須要它才能執行

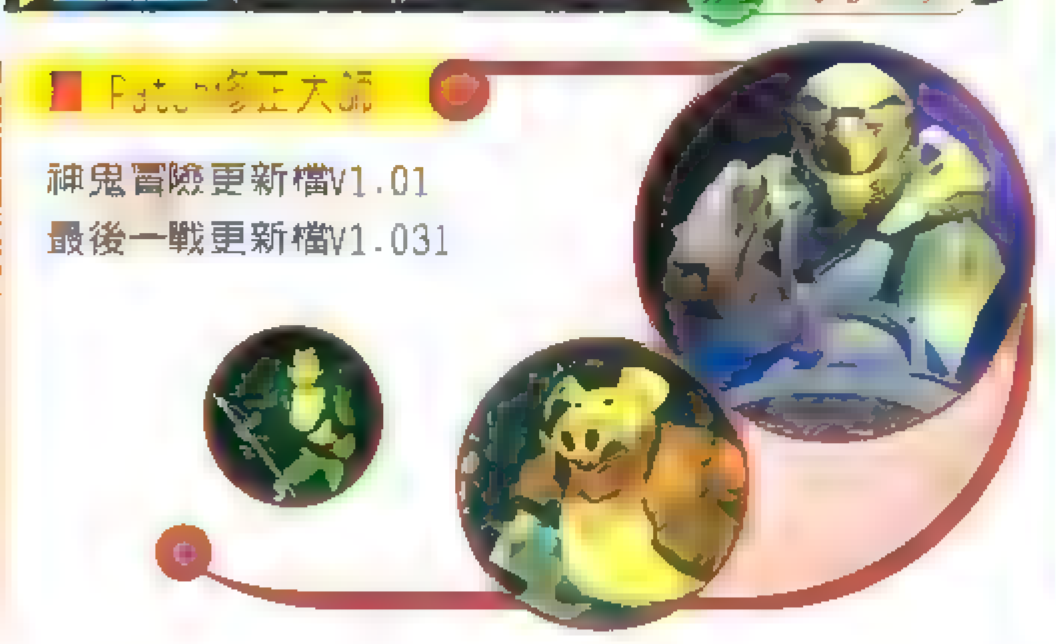
dx90b.exe —DirectX V9.0b 多國語言版
說明：解壓縮完成後，請至"c:\DirectX9.0b"資料夾中，點選"dxsetup.exe"進行安裝





解壓縮動作完成，請利用“檔案總管”或“我的電腦”開啟該資料夾，點選可執行的檔案。
*請注意 若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形





Demo動畫展示區

魔幻世紀

- 發行公司 聯翔數位
- 類型：戰略
- 路徑：\sf\sf.avi



東方傳說Online

- 發行公司 智冠科技
- 類型 線上角色扮演
- 路徑 \Dto\dto.exe



毀滅戰士3

- 發行公司：Activision
- 類型：動作
- 路徑：\Doom3\doom3.mpg



Desert Rats vs. Afrika Korps

- 發行公司 Monte Cristo
- 類型：戰略
- 路徑：\Dr\dr.avi



極地戰嚎

- 發行公司 英特衛
- 類型 動作
- 路徑：\Fc\fc.wmv



刺客任務3：殺人合約

- 發行公司：Eidos Interactive
- 類型：動作
- 路徑 \Hitman\demo.wmv



聯繫全世界的心—羅技快看系列

作者／米鼠

SARS 危機四伏與不斷來襲的寒流，讓人有股不想出門的衝動，但這樣的想法似乎遙不可及，不出門該怎樣與親愛的"阿娜達"見面，又該如何才能與死黨們聊聊是非八卦呢？別擔心，羅技快看系列網路攝影機提供了不錯的選擇，全新的快看系列提供更佳的影片擷取功能與更佳的影片品質，讓使用者只要利用即時通訊軟體就可面對面的談天說地



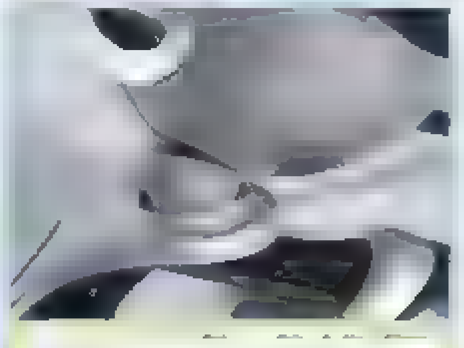
頂級時尚 QuickCAM Pro 4000

採用快看系列一貫的球體設計，搭配羅技對於頂級產品的時尚配色相當搶眼

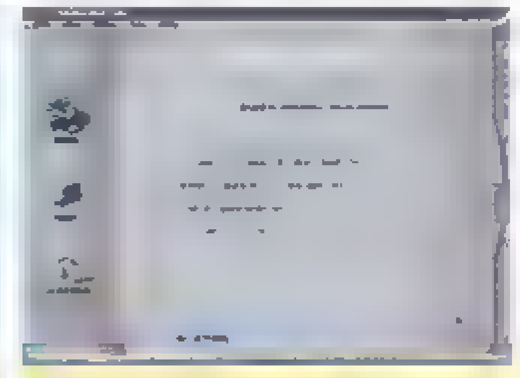
快看高手版是羅技目前網路攝影機產品中最高階的一款產品，延續羅技對於網路攝影機的設計特色，以圓球型為主體設計，搭配羅技對於頂級產品一貫使用的鐵灰色與黑色的配色，加上流暢的線條感設計，充分展現頂級的時尚感。除外型的設計講究外，此款產品在關鍵的感光原件採用高階影像設備才會使用的 CCD，與一般常見的 CMOS 不同。CCD具備較高的色彩還原度與影像解析度，讓拍攝的動態、靜態影像，在色彩呈現與清晰度都有較佳的表現。在硬體機能的表現方面，QuickCAM Pro 4000 在動態影像拍攝最高解析度可達 640X480、最高畫面擷取率可達 30 FPS，靜態影像拍攝解析度最高更可達 1280x960(1.3 百萬像素)的水準，除了強大的影像功能外，內建的高感度麥克風效果極佳，讓使用者不需再外接麥克風造成使用上的不便。另外高手版還支援數位變焦與自動臉部追蹤的功能，透過這些功能的支援，拍攝畫面會自動的縮放與追蹤使用者動作，宛如電影拍攝特寫運鏡手法，讓使用者不論在聊天時或錄製影片時增添趣味。由於高手版具備高品質影片擷取能力，所以羅技特別附贈 Roxio Video Wave Movie Creator，透過此軟體使用者從影像擷取、編輯、電影製作、燒錄光碟等動作，都可以透過軟體友善的介面輕鬆完成所有的動作。



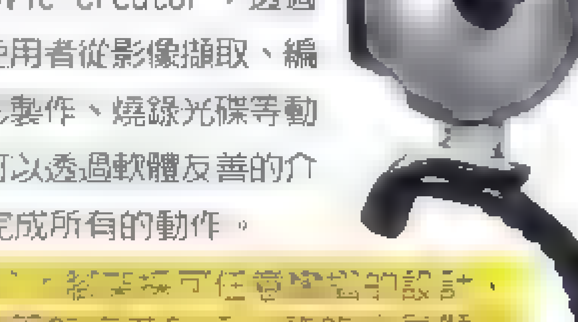
內建拍攝鍵可直接擷取靜態畫面，擷取時會直接連結驅動程式中的擷取功能，引導使用者儲存、編輯擷取的圖片。



球窩連接機構的設計，讓使用者可以水平 360 度旋轉，上下各 45 度的調整拍攝角度。



[illegible]功能完整的影音編輯軟體，[illegible]



[illegible]都可任意彎曲的設計，可以[illegible]安裝[illegible]顯示器，球窩連接機構的設計，使用者可彈性調整拍攝角度

趣味玩樂 QuickCam Zoom

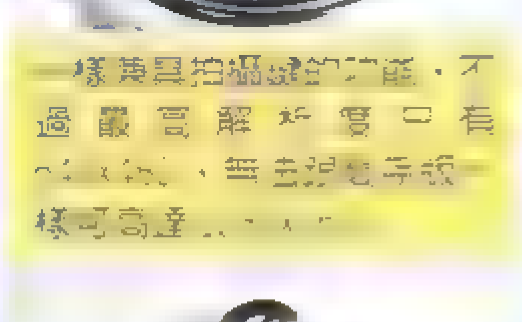


CCD與 COMS的差異，在低光源時可以明顯的發現，使用CCD的高手版在清晰度與色彩呈現仍有一定水準，使用COMS的趣味版影像雜訊較為嚴重且模糊。

與高手版頂級時尚感不同，趣味版設計較為活潑，且整體外型與功能與高手版幾乎一樣

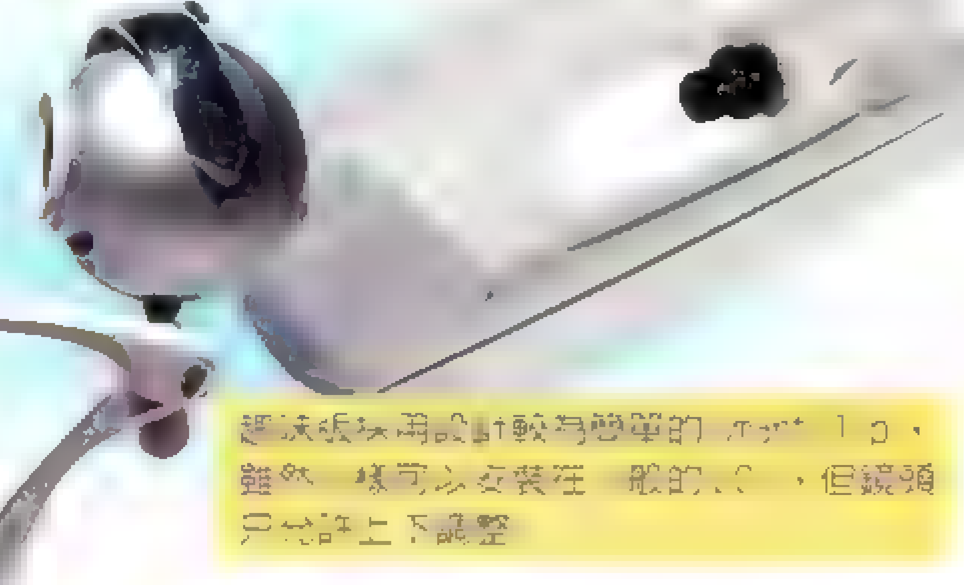
快看趣味版一樣是屬於羅技新一代的網路數位攝影機，不論在外型的設計與內建的功能都與高手版幾乎相同，但此款產品鎖定在年輕的消費族群，所以在顏色的搭配與細部的設計上，有做些小幅度的修改，以求更加吸引年輕消費者的目光。為更符合年輕族群對於價格的需求，在感光原件上則捨棄CCD，改採用常見的CMOS，雖然採用的是COMS，但依舊能夠提供最高解析度640X480的動態、靜態影像拍攝錄影與最高30FPS的畫面擷取率，內建高感度麥克風提供使用者最佳的便利性。在進階功能的支援，趣味版同樣具備數位變焦與自動臉部追蹤功能。可惜的是在SmartClip的設計，捨棄高手版高質感與彈性調整的設計，採用較為簡單的設計。雖然依舊可以適用於各式液晶顯示器，但在與球體連接的部分捨棄球窩結構，採用只可以上下調整的方式，可說是個小遺憾。





一樣具拍攝錄影的功能，不過最高解析度只有……，無法如高手版一樣可高達……

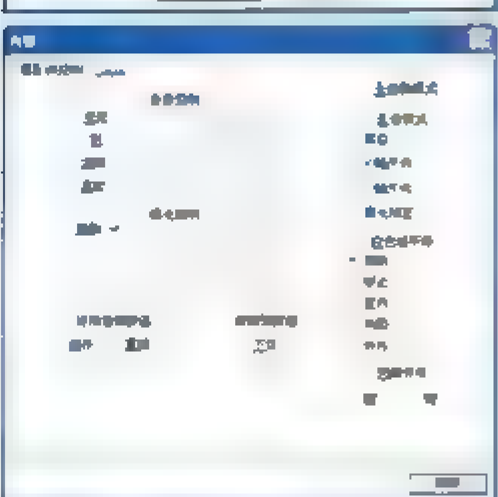




趣味版採用設計較為簡單的SmartClip，雖然一樣可以安裝在一般的LCD，但鏡頭只允許上下調整

軟硬兼施 QuickCam 8.0

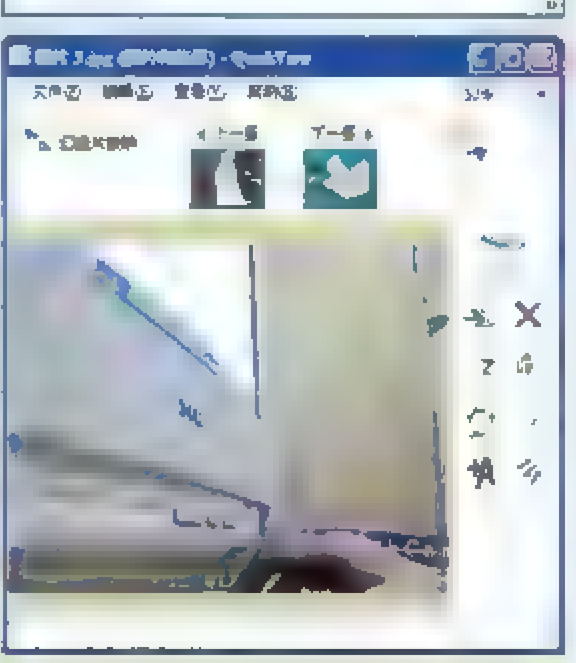
對於驅動程式與相關軟體的開發，羅技有著不輸於硬體開發的執著。與新世代網路攝影機搭配的QuickCAM 8.0，驅動程式在硬體設定與安裝都相當簡單，當然為符合高階使用者的需求，彈性的功能設定也是不可缺少的。本版除支援視窗作業系統外，還有著不同程度的支援MAC系統。高手版支援MAC OS 9系列，但對於MAC OS X並不支援；而趣味版則支援MAC OS 10系列。對於通訊軟體，兩款皆完整支援Windows /MSN/Yahoo! Messenger，相關的軟體安裝與設定，QuickCAM都一手包辦。除進行線上影音對談外，QuickCAM 8.0還提供QuickCapture這個動態(AVI)與靜態(JPEG)影像擷取工具與影音資源管理工具My Logitech Pictures，並提供影音郵件與網路相機架設的功能，讓使用者輕易的分享影片或照片，使用者不需顧慮細節，因為驅動程式會自動幫你處理。例如傳送影音郵件時，會引導使用者將影音檔由AVI轉為較適用的WMV。與網路服務的結合也是QuickCam的一大特點，使用者只要透過My Logitech Picture，就可直接與Yahoo! Photo或是eBay的SpotLite VideoSnap功能相結合，直接將擷取的靜態、動態影像放在網路相關服務中。



除提供簡單的硬體設定選項，也針對高階使用者提供彈性的硬體功能設定







具備簡易的管理功能與動態、靜態影像簡易編輯功能

羅技對於驅動程式的設計與硬體產品一樣講究，提供完整的功能支援且操作都十分簡單

打造優質數位新生活

人因四款數位產品介紹

作者／李展[illegible]



生活電腦化已是未來必然的趨勢，以合作、創新、開放、品質、勤快為公司精神的人因科技，從1995年成立以來，便陸續推出了各種讓使用者方便而實用的資訊產品，這其中包括了手寫筆、護目鏡以及滑鼠等等，在市場上皆有肯定的評價，此次要為各位介紹人因科技的四款數位新產品，相信也能為您創造優質的資訊新生活。

人因「時空寶盒」數位相片／影片播放機

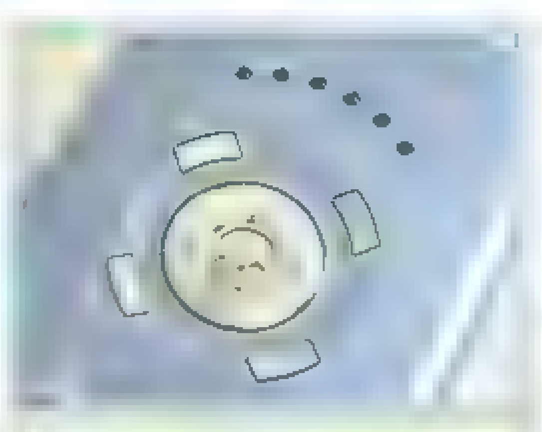




透過機體背後的AV視訊端子，即可在電視上輕易地播放數位相片／影片，無需擔心相容性問題。

數位時代已經來臨，相信許多人都購有數位相機，隨時隨地記錄生活的點點滴滴，如果您也跟我一樣，認為拍好的數位相片，在電腦上觀看的感覺總是不如從電視上欣賞來得有樂趣，那麼由人因公司所推出的這款「時空寶盒」，或許能符合各位的需求。時空寶盒是一台八卡合一的數位播放機，兼具數位影像播放、讀卡機功能，不僅能讓您透過電視即時播放數位相片／影片，享受數位生活即時SHOW的樂趣，同時更方便您快速地各類檔案資料存取，精彩生活即刻開始。

時空寶盒有著精巧炫藍的獨特造型設計，支援CF/SD/MMC/MS/MS Pro/SM/xD/MicroDrive等八種主流規格記憶卡，但若使用的是xD卡，則需另購轉接卡才行。時空寶盒可以接電腦也可以不接，接電腦的時候，它是一台讀卡機；不接電腦的話，便是一台獨立的數位相片／影片播放機。當成讀卡機時，時空寶盒使用的是USB 1.1介面，並不需要安裝驅動程式（Win 98除外），接上USB線，即成為電腦外接讀卡機，讀、寫檔案操作方式如同一般電腦之磁碟機，在此就不多作介紹了，重點還是放在它的播放機功能吧！作為播放機時，時空寶盒則使用梅花端子的AV訊號線與電視機連接，觀看照片時，只要把記憶卡插入機身即可。時空寶盒能播放JPEG圖檔，更棒之處是它還能播放AVI影片，除了JPEG與AVI檔之外，其他類型的檔案是不支援的。各位可以同時插多張記憶卡在機身上，開機後，時空寶盒便會在電視機上顯示選單畫面，讓各位選擇要播放哪一張記憶卡，等決定好之後，時空寶盒就會去讀取該卡的內容，並過濾掉不是屬於JPEG或是AVI的檔案，接著各位就可以選擇是要播放JPEG或AVI了。在播放JPEG照片的部份，時空寶盒支援高達600萬畫素的影像播放，並內建25種相片轉場效果，各位可以選擇單張、一次預覽9張，或是以幻燈片的方式來觀看照片。在單張畫面的模式下，時空寶盒還提供放大（3段放大）、位移以及旋轉照片功能，歡樂無限。至於AVI影片的部份，當然就只有基本的播放功能而已，但不管是觀看照片或影像，時空寶盒都有提供檔案刪除的功能。



按鍵設計很大方，很容易就能上手



支援CF/SD/MMC/MS/MS Pro/SM/xD/MicroDrive等八種規格記憶卡，兼具數位影像播放、讀卡機功能。

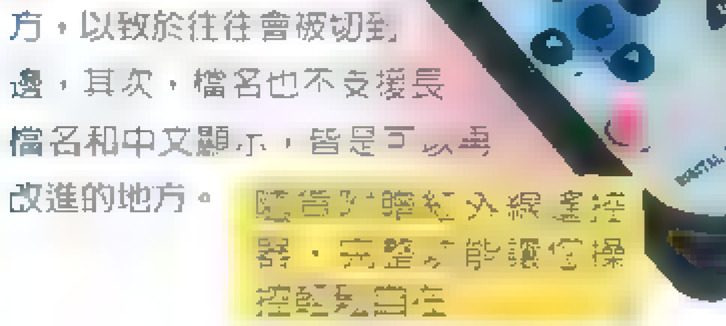
大致上而言，時空寶盒的表現不錯，讀取圖檔的速度也很快，特別是產品還附贈了一只遙控器，更加增進操作的方便，但時空寶盒只能接變壓器，無法裝電池使用，在沒有插座的地方，可能就要傷腦筋了。機體部份最好也能夠在下一版的產品中納入LCD的設計，這樣一來，就可以直接在主機上觀看，可攜性也更高了，畢竟現在有很多這類型的產品都已經有LCD的設計了，如要與他牌競爭性，勢必要從這方面加強才行。另外，此次測試的時候也發現到，時空寶盒雖會在觀看照片的時候，顯示圖檔的檔名和解析度在螢幕上，不過顯示的位置在螢幕太下方，以致於往往會被切到邊，其次，檔名也不支援長檔名和中文顯示，皆是可以再改進的地方。



無論是照片或影片，都可先以九宮格排列瀏覽，方便選取檔案



這是主機的開機畫面，從這裡來選擇要播放哪一張記憶卡的內容



隨書附贈紅外線遙控器，完整功能讓您操控輕鬆自在

人因「哈樂小子」多功能 MP3 數位隨身聽



玩樂新花招，您知道MP3數位隨身聽也能擁有FM廣播調頻功能，數位錄音及行動碟功能嗎？由人因科技所推出的「Music Pal 哈樂小子」便是一款這樣的產品，帶給各位的不僅是感人悅耳的數位音樂，還能提供全然不同的傳輸用途，讓你的數位享樂生活總是快人一步。

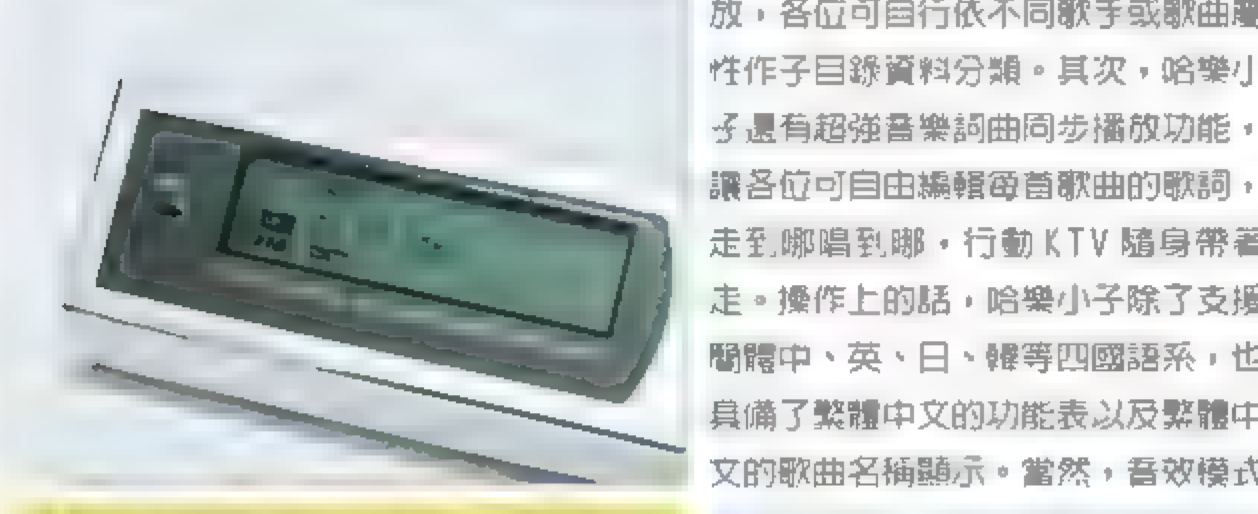
超大LCD顯示幕，完整顯示歌曲播放訊息。

哈樂小子使用介面為USB 1.1規格，有128MB與256MB容量兩款，並內建喇叭、麥克風，不含電池的重量僅40克，外型相當新潮亮眼，不需要安裝任何驅動程式（Win 98除外），只要透過USB連接埠，便可將MP3/WMA或其他檔案傳到代表本機的「可攜式磁碟」即可。哈樂小子內建三組聲音分類檔案夾（分別是MP3、VOICE和FM），每組檔案夾可儲存999段不同的聲音檔案，系統支援這三個資料夾以及其下的子目錄歌曲播放，各位可自行依不同歌手或歌曲屬性作子目錄資料分類。其次，哈樂小子還有超強音樂詞曲同步播放功能，讓各位可自由編輯每首歌曲的歌詞，走到哪唱到哪，行動KTV隨身帶著走。操作上的話，哈樂小子除了支援簡體中、英、日、韓等四國語系，也具備了繁體中文的功能表以及繁體中文的歌曲名稱顯示。當然，音效模式也是不可少的， 哈樂小子提供了7種音場模式（普通、搖滾、爵士、流行、古典、用戶定義1、用戶定義2），可以讓各位為音樂創造不同的播放效果，使它聽起來就像是搖滾樂、爵士樂、古典樂等等。

哈樂小子另一個特色之一，就是它具有錄音的功能，因此各位平常也可以把它當成是一支錄音筆來使用。錄音模式根據錄音的取樣率，可分成LQ（低音質）、SQ（標準音質）、HQ（高音質）與SHQ（超高音質）四種，其中LQ與SQ是屬於較低取樣頻率的錄音，雖然音質較不好，但相對而言可錄製更長的時間，在LQ模式下，更可長達53小時（128MB）或107小時（256MB）。但以LQ或SQ模式錄下的聲音，必需再經過轉檔才能存成MP3，不過若是採用HQ與SHQ高品質錄音的話，雖然錄製時間較短，但錄好的聲音直接就會是MP3檔案，相當方便。此外，哈樂小子也有「Sync」設置的功能哦！「Sync」設置的功能在於啟動聲控錄音功能及設定分段錄音的方式。所謂聲控錄音就是錄音時會判斷是否有收到聲音，有聲音才錄音，沒有聲音就暫停錄音或停止錄音；而分段錄音則是在聲控錄音時，當本機未收到聲音，則停止錄製本首並準備下一首錄音。另外還有定時預約錄音功能與大哥大系統語音密錄功能，前者最長可指定1小時的預約錄音功能，後者則可將大哥大語音內容儲存，讓您蒐集重要語音訊息時更為輕鬆便利。

MP3隨身聽結合FM廣播收聽功能，我想這一定是許多人期待的事情吧！哈樂小子也具有FM廣播收聽功能，可自動搜尋並儲存20組電台頻道，而且很棒的一點是它還可以「邊聽邊錄」。FM錄音的音質有96kbps與128kbps兩種取樣格式可以選擇，錄好的聲音也是直接存成MP3檔案，方便各位轉錄成CD音樂。

其實哈樂小子還有許多好用的功能等著各位去發掘，例如多樣化的語言／歌曲學習功能，不僅可選擇區域重覆播放、單曲／獨段重覆播放、全曲目／全部播放、隨機播放、檔案夾播放．．．等等，還可以設定為慢速播放或快速播放，而這種種的一切，產品有附上一本非常詳盡的中文說明使用手冊，相信各位一定很快就能上手。



具備FM廣播調諧收聽功能，可自動搜尋並儲存20組電台頻道

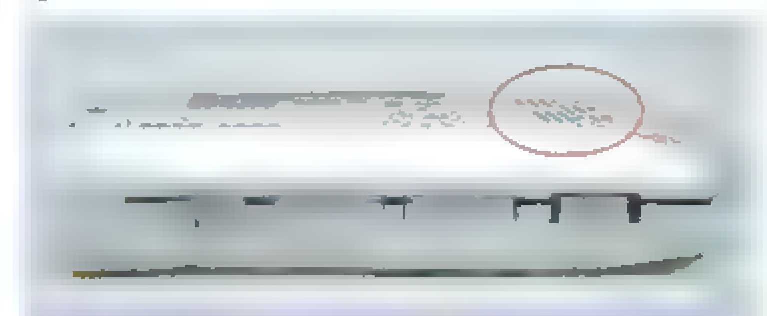


利用所附配件，即可搖身變成秘錄機，可錄製一般電話及行動電話語音。



隨附方便運動者佩帶的頸繩與吊飾！

使用一顆4號電池，並可設定自動關機及待機時間。



操作按鍵位於機體側邊，用紅色圈起來的部份則是內建的喇叭

人因「行動鈦郎」多功能 MP3 數位隨身聽

行動鈦郎是一款人因科技所推出的多功能MP3數位隨身聽。從產品名稱不難瞭解，它是一款設計大方、簡潔有力的產品，也因此，它的機身除採仿皮革材質的舒適握感外，按鈕的設計也比較大，不容易誤觸，而且重量僅有35公克（不含電池），更加地輕盈好攜帶。行動鈦郎配備了128MB的記憶體，使用時並不需要安裝任何的驅動程式（win 98除外），啟動本機電源後，即可透過USB連接埠，將歌曲（MP3/WMA）或其他格式的檔案下載到內建的記憶體中，也就是說，行動鈦郎不僅是一台數位音樂播放器，亦是一台USB隨身碟。值得一提的是，行動鈦郎內建麥克風，所以具有錄音的功能。產品同時還附加了一個可聽FM調頻廣播電台的造型耳機，讓各位隨時隨地收聽最新資訊與音樂。







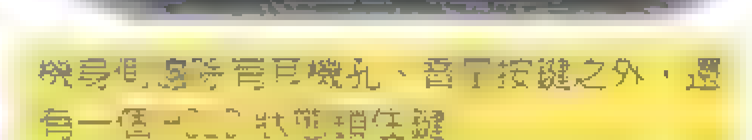
打開保護蓋，機體本身就是一個功能完整的USB隨身碟



只需安裝一顆AAA電池，連續播放時間更可長達8小時

在MP3播放功能方面，行動鈦郎最高支援9個資料夾檔案播放，每個資料夾最多可存放99首歌曲，除支援繁體中文曲名顯示外，還有詞曲同步顯示功能，只要該MP3在同目錄下有歌詞檔，在播放時就會顯示對應的歌詞，至於播放模式則可選擇單曲、全曲目重覆播放、隨機選取播放或是隨選隨播．．．等等。由於行動鈦郎的噪訊比高達90dB，加上又可支援最高取樣頻率達到384Kbps的MP3及WMA，所以聽起來的音質相當不錯，若再配合此機所提供的7種音場模式（正常、搖滾、流行、古典、柔和、爵士、重金屬），便能為音樂創造不同播放效果，可說是重度哈樂狂的最佳拍檔。

在錄音方面，行動鈦郎則提供3種不同的錄音模式，分別是優質錄音、長時錄音與降噪錄音。其中優質錄音最長可錄音時間為9小時，長時錄音與降噪錄音則同為36小時，所不同的是，在降噪錄音模式時，如果沒有接收到有效的聲音，系統會進入暫停錄音狀態，當出現有效聲音才繼續錄音。注意的是，不管是哪種錄音模式，錄好的聲音並不會直接存成MP3檔，而是存成行動鈦郎錄製的ACT檔，因此如要在電腦上播放，則要利用產品搭載的軟體，將錄音檔案轉成MP3檔或WAV才可以。考慮到語言學習的需要，行動鈦郎還加上了MP3語音格式檔案跟讀比對學習功能，讓各位可以將自己的發音狀況錄下來，並與原發音比對校正，進而達到學習的效果。



機身側邊除了有耳機孔、音量按鍵之外，還有一個HOLD狀態鎖住鍵

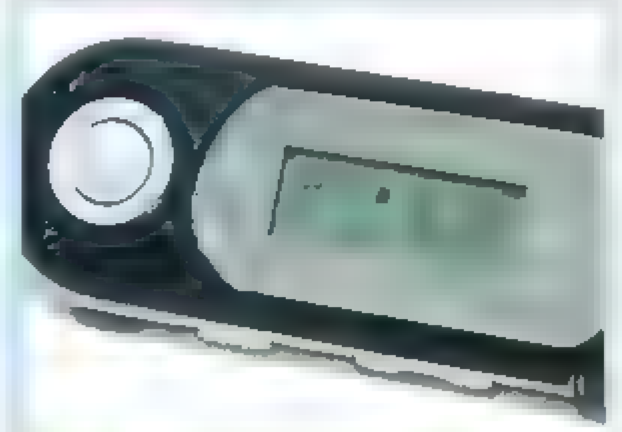
行動鈦郎同時也是一台USB的行動碟（USB 1.1規格），因此機身上直接設置有一個USB插頭，用所附贈的USB延長線或直接插在電腦上的USB埠中即可使用。當成行動碟時，機身可從USB埠中取得電力，所以有沒有裝電池都沒有關係，但若將行動鈦郎攜帶外出當MP3隨身聽使用時，則需安裝一顆AAA電池，一般情況下，連續播放時間可達8小時。另外前面有提到過，行動鈦郎隨貨附贈了一只耳機型的FM收音機，事實上，這只收音機本身就是一個獨立的裝置，並不一定要將它接到行動鈦郎的機身上，各位平常就可以拿它來收聽廣播，只是它又兼具有耳機線的功用，只要將它接在行動鈦郎或是CD唱盤的耳機孔內，然後把收音機的聲音關掉，就可當做一般的耳機使用了，這樣的設計，可真是不錯！



行動鈦郎支援MP3詞曲同步顯示功能，播放歌曲的時候可同步顯示歌詞



隨貨附贈FM調頻立體聲雙聲道造型耳機，隨時隨地接收最新資訊與音樂



這是MP3音樂的播放畫面，支援中文曲名顯示

人因「響樂盒子」三合一影音播放機



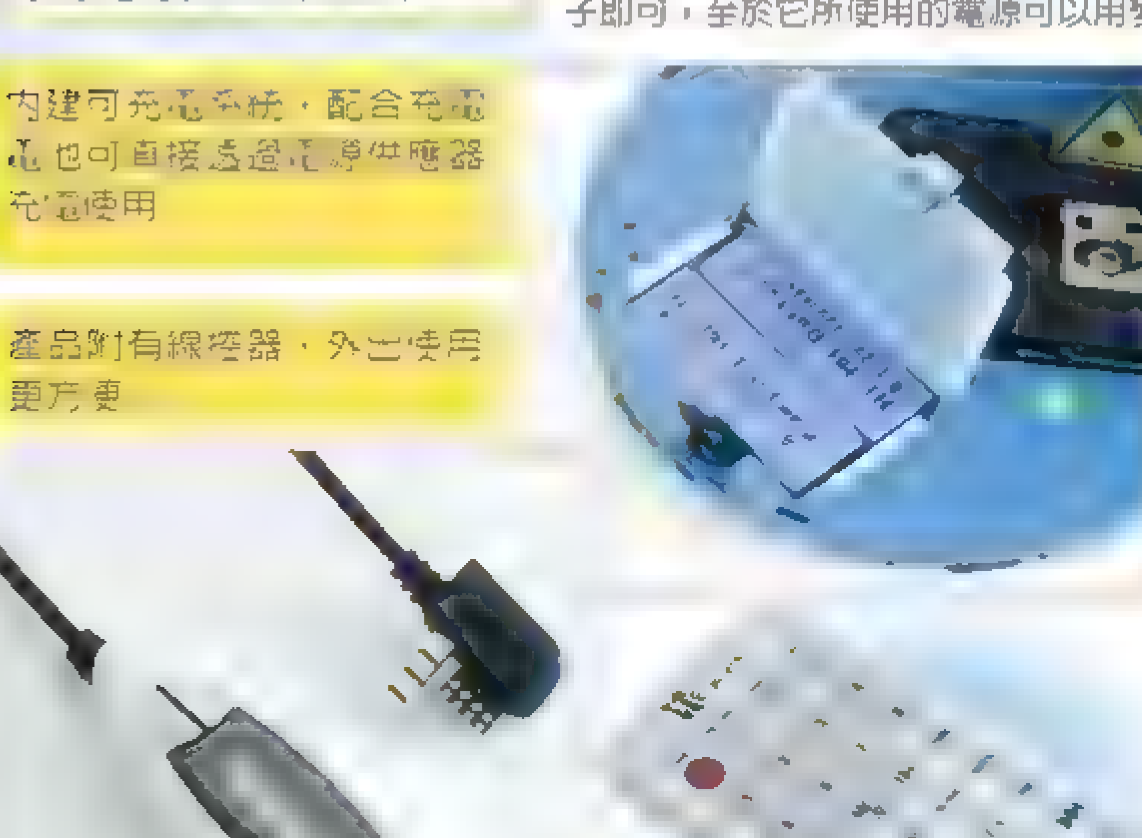
視聽劇院隨身跑，各位趕上潮流了嗎？由人因公司所推出的這款新世代響樂盒子多功能隨身聽，結合了VCD/MP3/CD等多重功能，提供影音瘋狂者以及講究多元生活娛樂人士一個全方位的視聽享受，讓您的都會生活享樂，更加精采！

首先在功能特色方面，就如同前面所說的一樣，它是一款VCD/MP3/CD的三合一影音播放機。其中在MP3部份，它所支援的MP3取樣頻率達32~320Kbps，換句話說，平常我們以128kbps取樣頻率所錄製的MP3歌曲，拿到此機上播放，是完全沒有問題的。它的光碟自動判讀機制，可自動偵測播放CD-DA/CD-R/CD-RW/VCD/MP3/JPEG影音光碟，並可支援12CM/8CM尺寸之光碟片，而超獨特的數位相片功能播放功能，可在任何具有AV端子的影像設備播放JPEG格式之圖片，讓各位走到哪看到哪。目前世界各國對於電視訊號之發送及接收所採用之規格有NTSC和PAL這兩種，如直接拿台灣所用之NTSC規格之電視／螢幕，在泰國為PAL系統國家收看電視時，會有影像不清晰，收視不完全之情況發生，為了適應不同國家之訊號規格，響樂盒子採用NTSC/PAL雙制式電視系統，因此各位無需再擔心相容性的問題，完全適用於台灣、大陸以及全球各地區視訊播放系統。

簡潔明瞭的操作按鍵，擁有多樣化的影音播放模式

響樂盒子的造型超薄，機身厚度只有1.5公分，的確是攜帶方便，要看VCD時也只要將它連接到電視機的AV端子即可，至於它所使用的電源可以用變壓器、薄形充電電池，或者是產品所附贈的2A電池外接盒，續航力不錯，如果使用兩顆鹼性電池的話，VCD播放時間約為140分鐘、CD為240分鐘、MP3則可達到290分鐘。由於響樂盒子支援VCD、MP3和CD播放，所以理所當然也針對這三個項目去進行測試，在VCD播放的部份，響樂盒子支援VCD2.0和VCD1.1播放模式，相信有看過VCD影片的人都知道，有些影片會在播放之初出現選單，讓您選擇從某個段落看起，那麼這種影片就是VCD2.0的格式，但若各位希望不要出現選單畫面，響樂盒子也能讓你以VCD1.1的模式播放，直接從頭看起，這就是兩者差別的所在。一般播放機該有的前進、倒轉、暫停等功能，響樂盒子更是一點也沒少，除此之外，它還有一個慢速播放鍵，可讓影片以慢動作的速度來播放，相當好玩。在MP3/CD播放的部份，響樂盒子會在自動搜尋歌曲曲目後開始播放，最高可支援1040個檔案夾合計500首MP3歌曲，絕對讓各位一整天音樂聽到爆。播放模式則有一般播放模式、單曲／獨段重覆播放，或是全曲目／全片重覆播放，並可自編喜愛曲目播放，最高可編排達20首歌曲。同時，本機也具有ESP防震功能，CD防震20秒、MP3防震45秒，VCD則不支援防震功能，而多半CD隨身聽都會提供的音場效果選擇，響樂盒子並未設計，是稍嫌可惜之處。

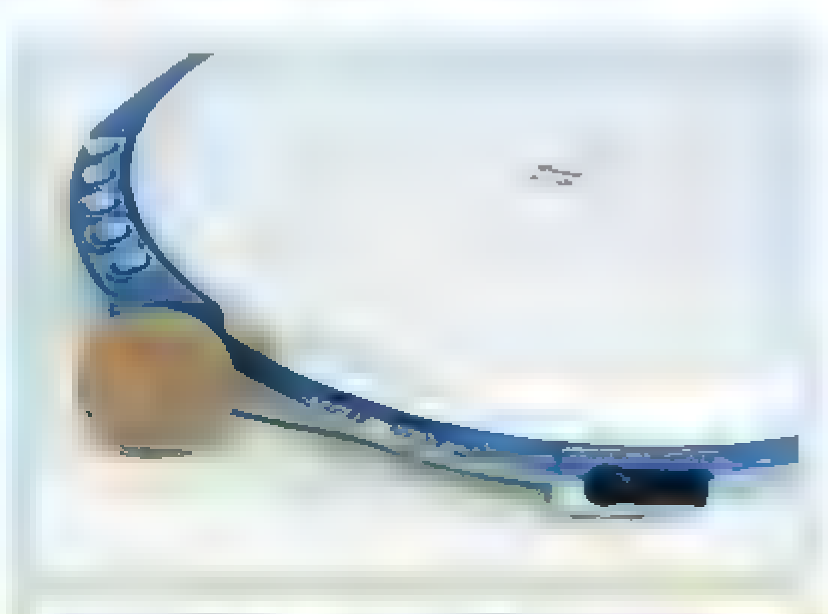
響樂盒子的功能性足夠，但是在操作性方面，個人認為還有一些待改進的空間。例如它的機身就沒有LCD顯示幕，也沒有設計任何的燈號，只能從線控器的LCD中得知機器是否正在運作，實在太不方便，造成很容易讓使用者打開正在播放的光碟。其次，它雖然附有一只全功能的遙控器，但遙控器上的電源鍵卻只能對主機關機，不支援主機開機功能，更是讓人不解，希望下個版本的產品，能有更好的設計。



內建可充電系統，配合充電電池也可直接透過電源供應器充電使用

產品附有線控器，外出使用更方便

全功能紅外線遙控器，當然是不可或缺的操控利器



機身更輕更薄，約只有壹疊硬幣的高度



隨貨附贈2A電池外接盒，增加主機續航力

天堂 II、希望 Online 來了！nVIDIA Geforce FX 5700 Series 全面備戰！

作者／莫凡



YES！又要過年嘍！可惜莫凡已經過了拿紅包的日子，看看歐茲會不會發給我紅包吧！今年過年可熱鬧哩， 3D Online 大行其道，天堂 II 的 CB 已經在 eBay 黑市叫價四位數字，而希望 Online 也開始不刪資料進行 OB ，至於精靈 II 也擺脫之前的陰霾準備大舉入侵，看來想玩個 OLG ，沒好的顯示卡，我看是甭玩的了！

不過話說回來，現在的顯示卡更新速度也實在是快的有點給它離譜，我怎麼老覺得我每期寫的顯示卡都越來越棒，不過談到C/P值，今年過年倒是可以考慮把紅包拿給 nVIDIA Geforce FX 5700系列的顯示卡來朝拜一下 這回咱們可是以隆重、盛大、莊嚴、肅穆...的心情，借來了全球知名的麗台、技嘉以及青雲的顯示卡，給各位的「紅包」做個參考喔！

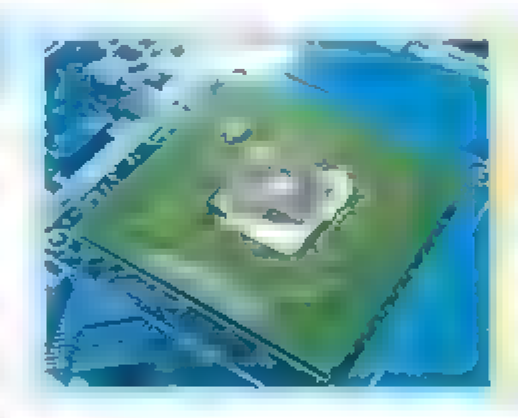
nVIDIA Geforce FX 5700



nVIDIA 新一代驅動程式 ForceWare 的[illegible]

GeForce FX 5700 Ultra 的顯示晶片能力確實讓人大吃一驚，它具備 256 位元的顯示記憶體頻寬以及採用八層 PCB 板製作，再加上本身晶片從 TSOP 封裝轉換成 0.13 μm 製程的 MBGA（外觀就像 Pentium III 一樣的綠色封裝），自在國際大廠IBM的協力合作之下，讓5700 Ultra在顯示記憶體時脈僅550MHz的情況下，卻可以在效能上超越它的師兄 FX5600 Ultra ，而且 FX5600 Ultra 採用的可是 800MHz 的記憶體耶！

硬體強不算啥， nVIDIA 在軟體的支援上也是嚇嚇叫！從 TNT 時代一直陪伴 nVIDIA 系列的雷管驅動程式（Detonator），在 5700 系列已經由新一代 ForceWare 所取代，首先如同雷管一般，能在所有 nVidia 產品之間提供硬體和軟體的相容性，並且能大幅度提升 Geforce FX 系列在 DirectX 9.0 遊戲當中的表現，而且可以把 OpenGL 的 FPS 值向上提升，使整體的流暢度更棒；而 nVIEw（多螢幕顯示）也一併升級到3.0版本，可以針對使用者的每一款應用程式或者遊戲畫面，保存不同的顯示設定，不需換個程式就改變一次喔！此外也加入了偵測顯示晶片溫度的功能，因為顯示卡越跑越快，溫度的節節升高可是粉危險滴！



GeForce FX 5700 Ultra 的顯示晶片，外觀就像Pentium III一樣的綠色封裝

ATi 與 nVIDIA 主力顯示晶片規格比較表

晶片型號	GeForce FX5950 Ultra	GeForce FX5700 Ultra	Radeon 9800XT	Radeon 9600XT
研發代號	NV38	NV36	[illegible]	[illegible]
電晶體數目	1億[illegible]萬	8千200萬	1億700萬	7千500萬
顯示晶片製程	[illegible]微米	[illegible]微米	0.15微米	[illegible]微米
AGP 傳輸模式	8x	8x	8x	[illegible]
顯示晶片頻率	475MHz	475MHz	412MHz	500MHz
記憶體頻率	[illegible]	900MHz	[illegible]	[illegible]
記憶體類型	DDR/DDR2	DDR/DDR2	DDR/DDR2	DDR
記憶體頻寬	256位元/30.4GB/s	128位元/14.4GB/s	256位元/23.4GB/s	128位元/9.6GB/s
記憶體容量	256MB	128MB	256MB	128MB
RAMDAC	[illegible] x 2	[illegible] x 2	[illegible] x 2	[illegible] x 2
像素填充率	[illegible]	[illegible]	3300MP/s	[illegible]
紋理填充率	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
渲染流水線數	8	4	8	4
FSAA	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
支援 DirectX 版本	DirectX 9.0	DirectX 9.0	DirectX 9.0	DirectX 9.0

測試平台一覽

主機板	微星 MSI 875P NEO (i875)
CPU	Intel Pentium 4 3.2GHz DDR 800MHz
RAM	勝創 KingMAX DDR400 512MB (256x2)
硬碟機	Maxtor 80GB、7200 轉 2MB Cache
作業系統	Windows XP SP2 (With DircetX 9.0)
測試軟體	ZD Benchmark series、3D Mark2003、QuarkIII、UT2003

[illegible]



[illegible]顯示晶片的客亨[illegible]



[illegible]顯示晶片的客亨[illegible]

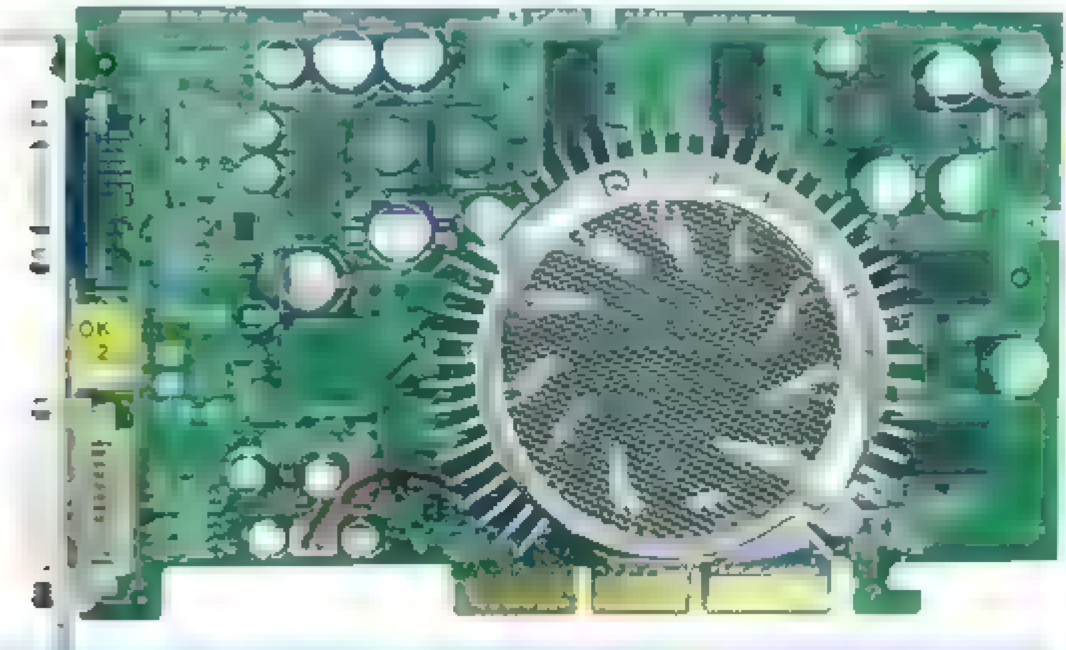
麗台科技WinFast A360 TD MyVIVO

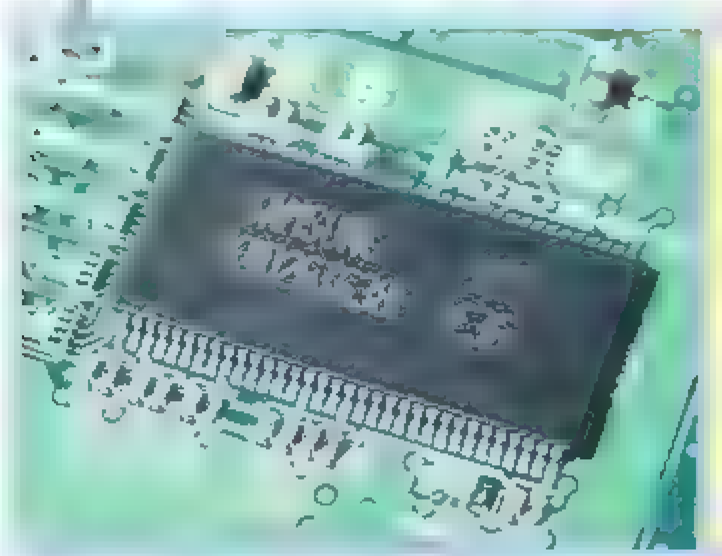
我想，說麗台牌子老沒人會反對吧！這張A360 TD採用0.13μm製程的GeForce FX 5700 GPU，內建128MB顯示記憶體，完整的支援硬體DirectX 9及OpenGL 1.5，整體外觀設計採用的是GeForce FX 5700標準版的公版設計，由於耗電量不像5700 Ultra嚇人，因此省略了PCB後部的外接電源介面，這樣就使得整個顯卡的電源供給部分，轉移到了最傳統的顯示晶片左上方。雖然如此，A360 TD的電源部分還是非常好，採用了同樣的有機電介質貼片電容，且整體的顯示卡面積也小了許多。

在散熱的部分，A360TD用的風扇看起來很像一個喇叭，麗台稱之為「超極靜濾網式四方吹導流風扇」，因為借由特殊的全鋁型散熱片及四方吹循環導流設計，能更有效的將多餘熱量完全排出，提高工作的穩定性，而貼心的濾網設計，提供最佳的防塵保護，這樣就不怕灰塵把風扇弄壞掉，讓顯示卡過熱燒毀嘍！此外，麗台隨A360 TD附贈winFast PVR、winFast DVD、軟體驅動程式WinFox II、ColoReal Embedded、ColoReal Visual、ColoReal Bright、CYCORE Cult 3D等，像是麗台自行研發的麗臺獨家開發的第二代winFox全新整合的友善介面，提供Speed Runner超頻設定、硬體監控、色彩/螢幕校正、眼睛保健及完整顯示卡設定資訊等，還有附上採用DirectX 9.0作為平台設計的完整版遊戲「GunMetal」與「Big Mutha Truckers」，這樣你就可以馬上試試看，DirectX 9.0跑出來的效果嘍！

WinFast A360 TD MyVIVO [illegible]

3Dmark 2003SE 1024X768 32Bit	3558
Quake III Arena Demo1 1024X768 32Bit	266.6
Quake III Arena Demo1 1280X1024 32Bit	204.7
Code Creatures Benchmark 1024X768 32Bit	27.9
Code Creatures Benchmark 1280X1024 32Bit	21.8
Unreal Tounament 2003 1024X768 32Bit	67.73
Unreal Tounament 2003 1280X1024 32Bit	65.71





WinFast A360 TD採用SAMSUNG DDR記憶體顆粒，編號為K4D261638E-TC36。

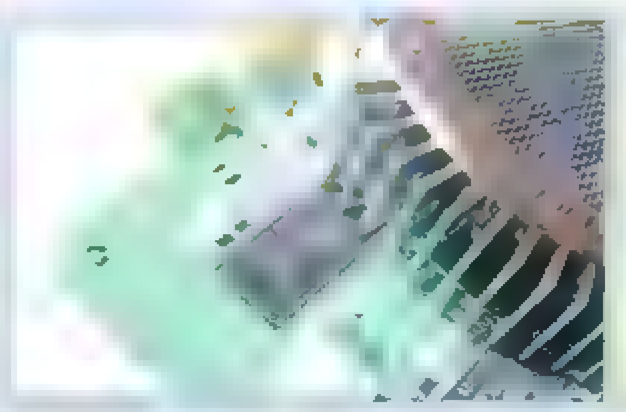




這個大風扇看起來超像一個喇叭。



15Pin D-Sub、DVI-I數位式接頭與S端子可以搭配nVIEW多螢幕輸出

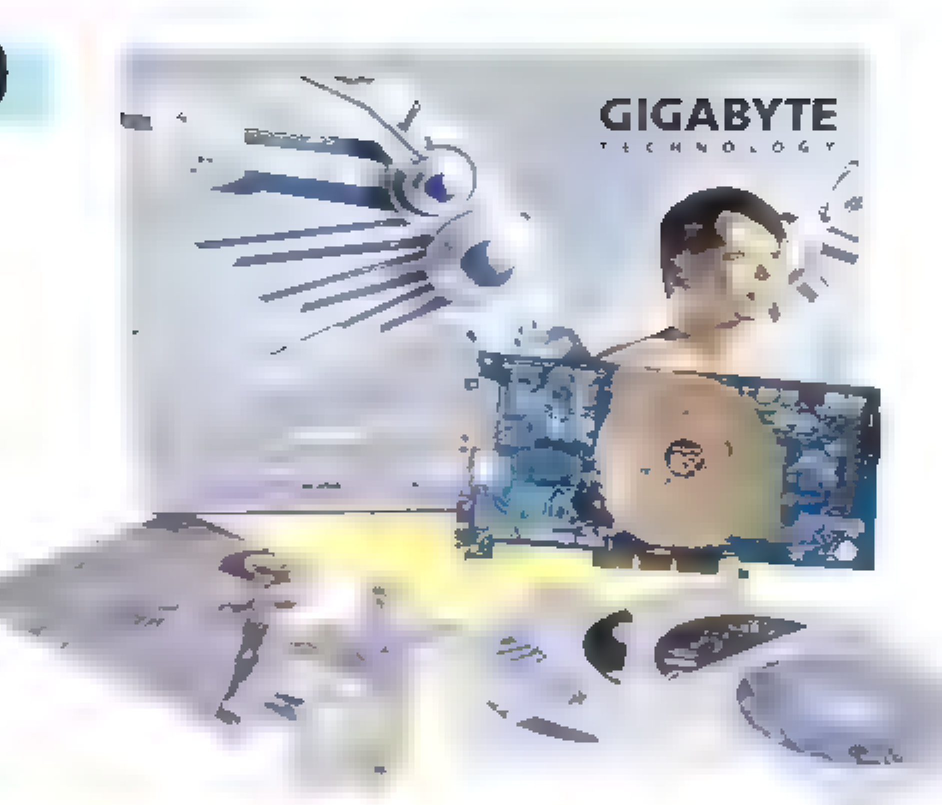


散熱片的特殊圓弧設計可以將風直接吹往記憶體，快速的帶走記憶體所散發出來的溫度。



產品隨盒附贈S端子轉AV線材、S端子、AV端子延長線與D-Sub轉DVI-I接頭一組。

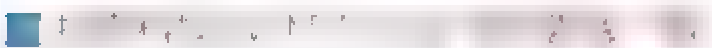
技嘉科技 GV-N57U128D



另外則是由天堂II官方唯一認證的顯示卡廠商技嘉所送來的Geforce FX 5700 Ultra顯示卡，相同的採DDR II、128MB記憶體配置及128bit記憶體控制介面設計，0.13μm的MBGA顯示晶片封裝，支援DirectX 9.0與APG 8X匯流排，與NVIDIA CineFX 2.0技術，讓十億種類顏色變化，使得動畫有如電影般的光影效果。

另外像是nVIDIA的Intellisample HCT技術，可以增進全螢幕反鋸齒的效能，提供更多的高級紋理、色彩及Z軸壓縮演算法；而陰影增強技術（UltraShadow Tecnology）可以讓人物陰影、水波紋處理等3D特效精準的呈現陰影品質。RAMDAC的部分則是使用400MHz，讓電腦螢幕的解析度最高可達2048 x 1536@85Hz，以目前不論是液晶螢幕或者是傳統的CRT來說，真的是綽綽有餘了！

技嘉GV-N57U128D設置有一個DVI-I、一個D-SUB與一個S端子介面，透過全新的nVIEW Display 3.0技術，能夠提供兩個獨立的顯示輸出（支援VGA-DVI-I或電視TV-OUT輸出），如果要做TV-OUT輸出的話，內建的電視編碼引擎，可以讓影像輸出達到1024X768的高解析度，GV-N57U128D多種輸出功能，滿足使用者在不同場合下所需的最佳輸出品質。另外技嘉也挺大方的附上超值遊戲，像是「古墓奇兵之暗夜天使」、「彩虹六號3 鷹之盾」及「萬神奠敵」，這可是外面賣都要四位數字的最新遊戲喔！還有訊連PowerDVD 5.0與技嘉科技獨特的V-Tuner超頻工具軟體等等，也難怪技嘉定位這張顯示卡可是「高階專業電腦玩家」所使用的喔！



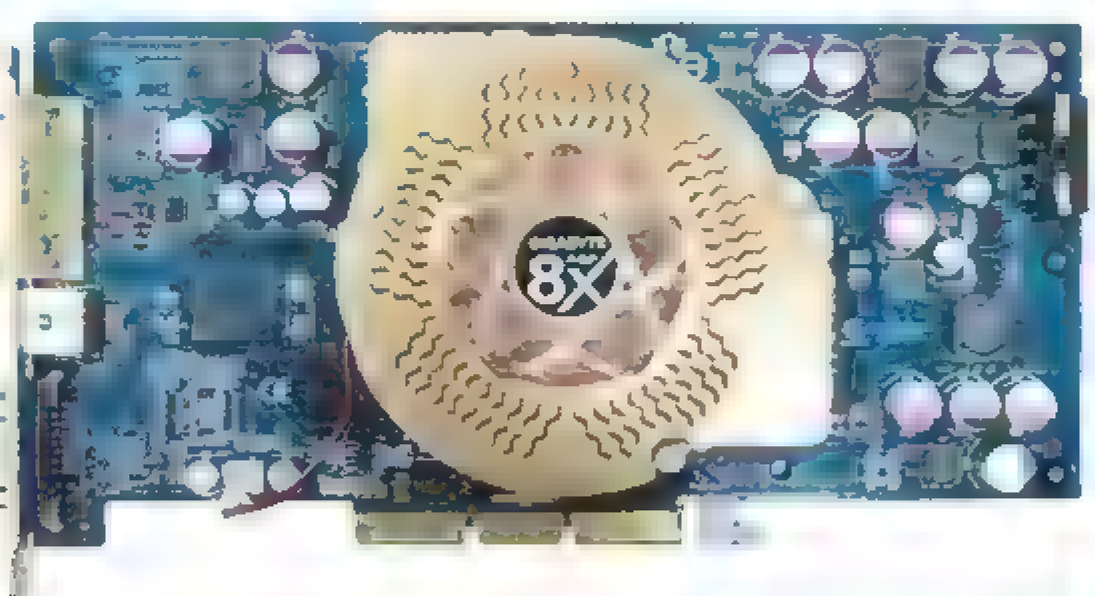
3Dmark 2003SE 1024X768 32Bit	4210
Quake III Arena Demo1 1024X768 32Bit	310.2
Quake III Arena Demo1 1280X1024 32Bit	242.5
Code Creatures Benchmark 1024X768 32Bit	32.2
Code Creatures Benchmark 1280X1024 32Bit	24.8
Unreal Tounament 2003 1024X768 32Bit	79.68
Unreal Tounament 2003 1280X1024 32Bit	77.12

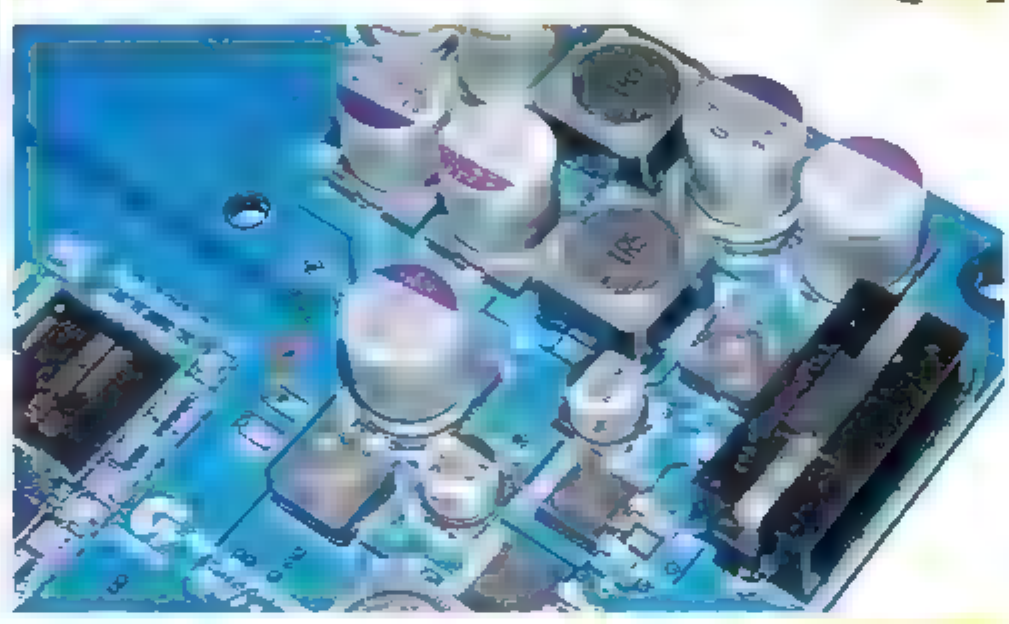


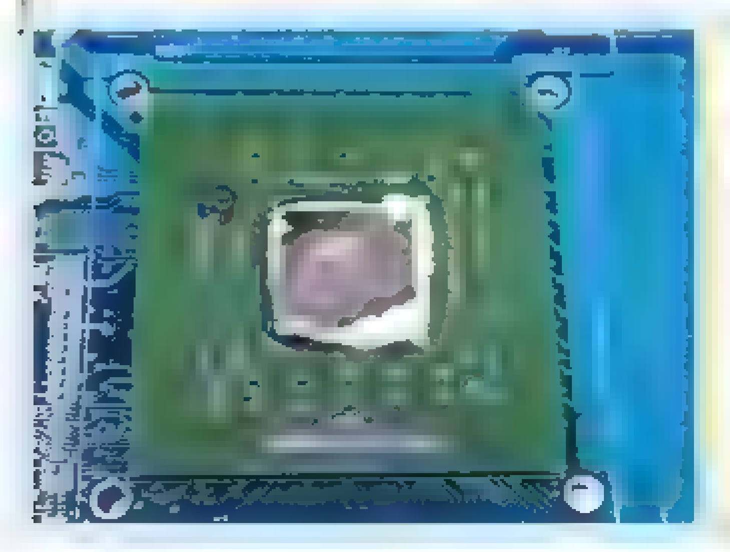
採用三星SAMSUNG記憶體顆粒，編號為K4N26323AE-GC20，共提供128MB DDR顯示記憶體的容量。



多重顯示輸出搭配nView可以達到最佳化的效果







技嘉科技GV-N57U128D使用0.13μm製程的GeForce FX 5700 GPU



大型電源的輸入接頭的有機電容質貼片電容相當的裝置

GV-N57U128D產品隨盒附贈S端子轉AV線材與D-Sub轉DVI-I接頭一組

青雲國際 Albatron FX5700U

青雲 FX5700U 相同的採用nVIDIA GeForce FX5700 Ultra 繪圖晶片，支援AGP 8X 介面規格，包含快速寫入及邊緣定址，內建CineFX 2.0引擎，支援DirectX9.0 & OpenGL1.5、Intellisample HCT 非等向性過濾、反鋸齒及壓縮效能技術與UltraShadow 加速陰影顯像技術，搭配DDRII 128MB 顯示記憶體與400 MHz RAMDACs的更新頻率，規格上可是一點都不輸人的！

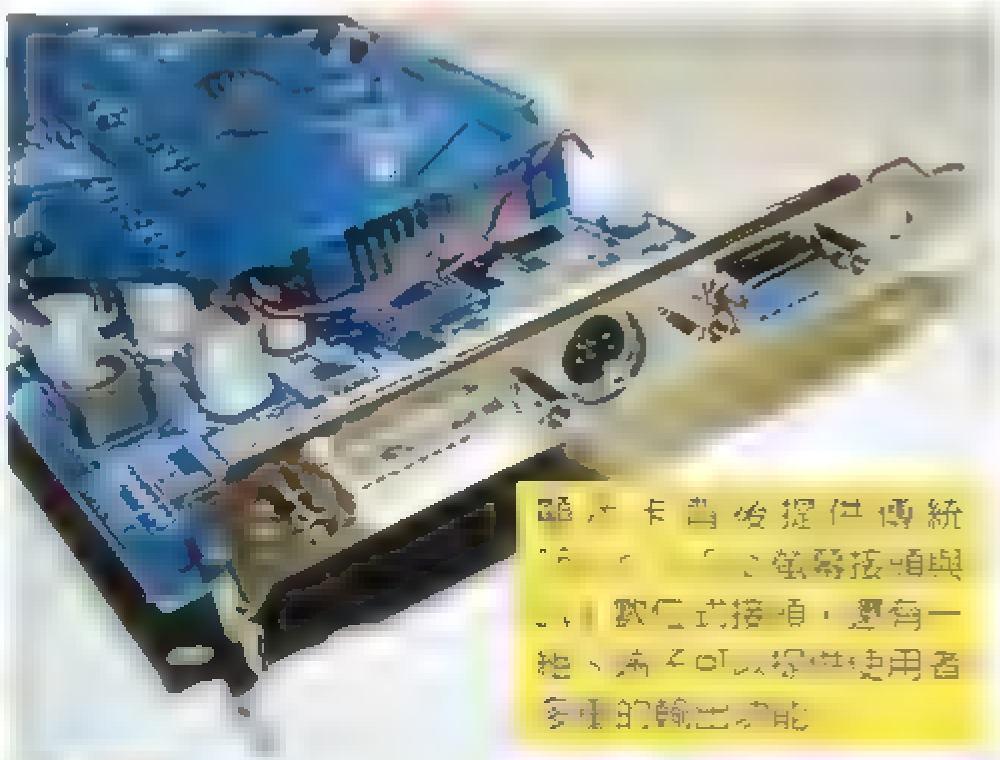
外觀最顯眼的莫過於這組超大的散熱裝置！採用藍色散熱片設計，後方也在顯示記憶體上加裝散熱片，裡面共有二組風扇，不過大歸大，還是使用薄型風扇，這樣也不會因為顯示卡過厚而多佔去一個PCI 插槽。青雲FX5700U提共D-Sub、TV-out、DVI 輸出接頭，配合Forceware 驅動程式可支援nView 多重顯示技術。

青雲 FX5700U 搭載Cg 架構功能，提供最完整的高階繪圖語言支援，且能加速程式研發者運用最新的技術流程，研發新一代的劇院級畫質遊戲；青雲整合電視編碼器功能，提供最佳品質的NTSC/PAL 電視輸出功能，支援解析度高達1024x768，而且在全硬體MPEG-2 編碼器DVD與HDTV-ready MPEG-2的編碼技術提供下，提供全螢幕1920x1080解析度，顯示卡的整合功能相當的齊全喔！既然大家都送遊戲，青雲當然也是有送啦！這回送的也是強檔 GAME- 毀滅公爵：曼哈頓計劃，還有五合一遊戲體驗組合，讓你買到卡就可以馬上玩遊戲喔！

[illegible]

3Dmark 2003SE 1024X768 32Bit	4209
Quake III Arena Demo1 1024X768 32Bit	308.6
Quake III Arena Demo1 1280X1024 32Bit	242.7
Code Creatures Benchmark 1024X768 32Bit	32.4
Code Creatures Benchmark 1280X1024 32Bit	24.2
Unreal Tounament 2003 1024X768 32Bit	79.52
Unreal Tounament 2003 1280X1024 32Bit	76.91



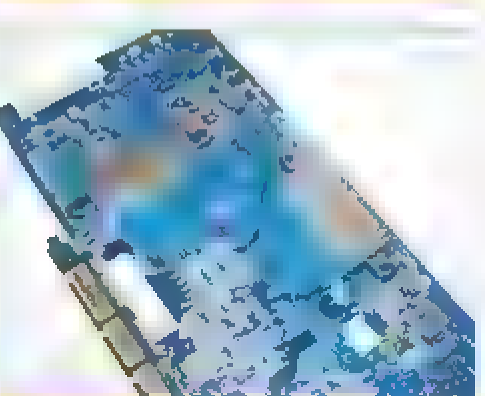


顯示卡背後提供傳統 [illegible] 螢幕接頭與 [illegible] 數位式接頭，還有一組 [illegible] 以提供使用者多重的輸出功能





超大的散熱片設計，裡面還包括了二組的散熱風扇

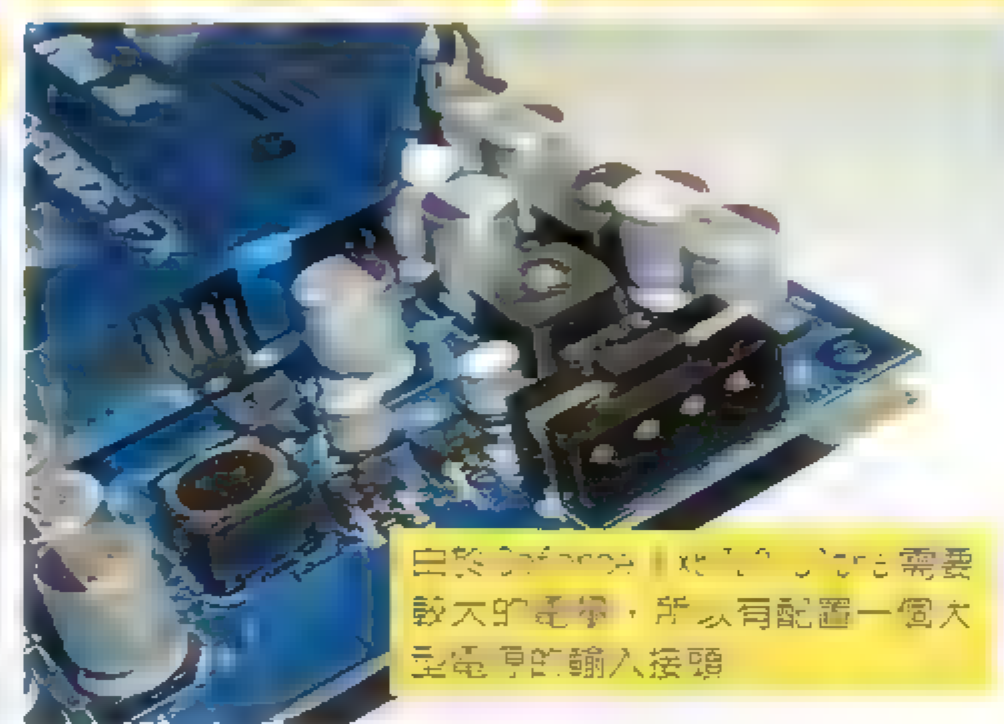


背後有記憶體的部分也加裝了散熱片



◀ 超值贈送的CD軟體

產品隨盒附贈S端子轉AV線材、S端子、AV端子延長線 ▶



由於GeForce FX 5700 Ultra需要較大的電源，所以有配置一個大型電源的輸入接頭

可充電式無線多媒體鍵盤及800dpi光學滾輪滑鼠



昆盈無線極光無敵手Pro

昆盈最新推出一款充電式無線光學滑鼠鍵盤組合 -- 無線極光無敵手Pro wireless TwinTouch+ Optical Value，它包含了一款創新設計的"貝殼掀蓋式"充電型接收器、6個AA(3號)充電電池、一台內建有12個快速鍵的"無線極光無敵手"多媒體鍵盤和一支800dpi無線光學"晶星"滑鼠。



這款創新的接收器內建充電功能，它可充AA 3號/AAA 4號電池，包裝盒內附贈6顆AA(3號)充電電池 2顆用於滑鼠、2顆用於鍵盤另外還有2顆是備份電池。同時為了讓您使用更方便，更內建了人性化EEPROM功能。EEPROM自動記憶ID識別碼，當您更換電池後，滑鼠和鍵盤會自動連線，再也不用重新設定ID識別碼。800dpi無線光學"晶星"滾輪滑鼠，有一個光滑的水晶型外型，設計上也將滑鼠按鈕融入一體成型的外殼中，所以在表面上看不到按鈕。此一優雅的水晶型銀色外表可減少灰塵的累積，因此永遠不須清潔，而且不論是慣用右手或左手的人都很適用。擁有12個快速鍵的多媒體鍵盤可讓您快速瀏覽網際網路及windows文件、收發email。因此如果您想在您的桌上型電腦上加上一些時髦的無線配備，同時移除惱人的電纜線，那麼Genius昆盈無線極光無敵手Pro Wireless TwinTouch+ Optical Value無疑是您的最佳選擇。

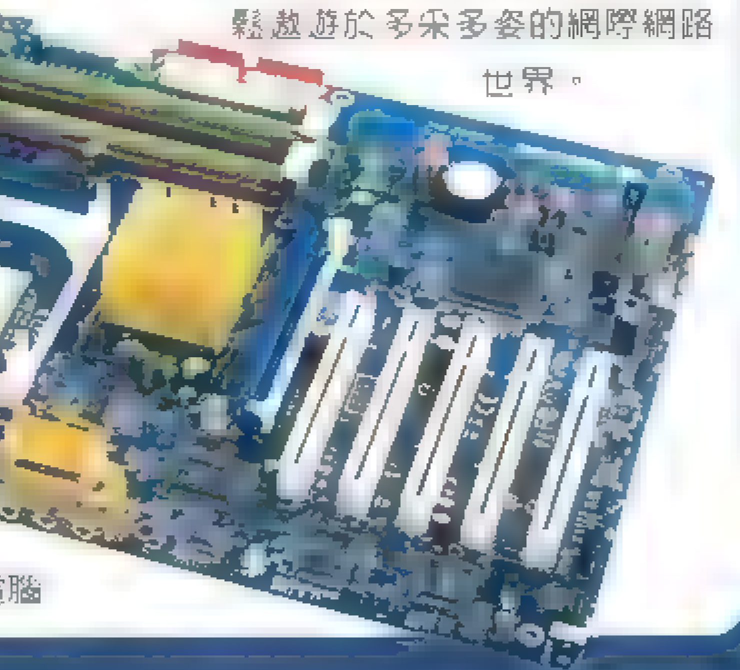
青雲PX875P Pro 最佳價格效能比的

Intel 875P主機板

青雲科技
www.albatron.com.tw

由於Intel持續強力推廣新一代FSB 800MHz Pentium4處理器及雙通道DDR 400記憶體規格，許多玩家對於內建Intel 875P晶片組的頂級高效能Pentium4平台也開始躍躍欲試，為了加速這個雙贏時代早日來臨，專業板卡製造商青雲科技將於近期推出一款"價格震感、效能強悍"的全新PX875P Pro主機板，以Intel 865主機板的價位提供Intel 875主機板的頂級規格，除了配備Intel獨家研發的PAT效能加速技術外，並支援FSB1200+ / 雙通道DDR400+傳輸模式。

除了超強效能外，上市時間及價格策略更是青雲PX875P Pro主機板的致勝關鍵，由於新世代FSB 800處理器及雙通道DDR400記憶體規格發表迄今已逾半年，產品價格亦慢慢接近消費者的理想價位，因此有越來越多的消費者在購買P4系統平台時，選擇效能高的FSB 800處理器及Dual DDR400記憶體規格，而青雲為了讓更多的消費者能直接享受最高效能的P4平台，特別將PX875P Pro的價格貼近Intel 865等級主機板的價格區間，促使原本預計採用I865等級主機板的消費者，僅需增加少許的預算即可輕鬆擁有頂級效能的PX875P Pro主機板。



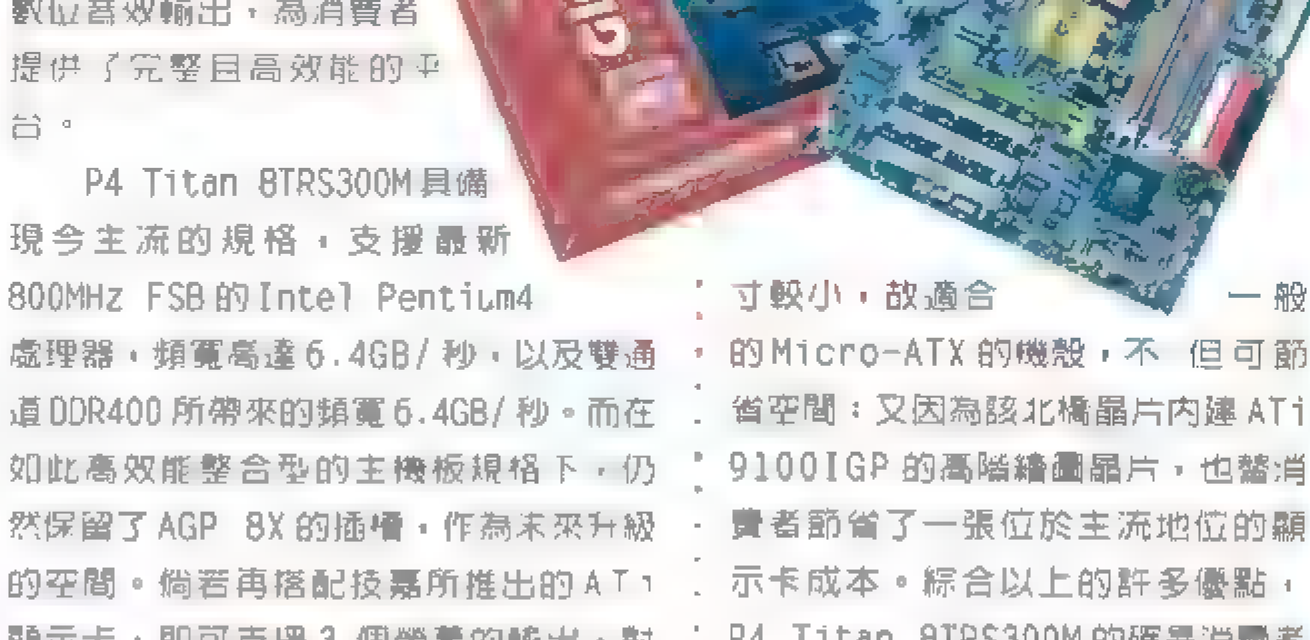
青雲PX875P Pro主機板採用ICH5南橋晶片，可支援四部Serial ATA裝置，提供每秒高達150MB的資料傳輸，並內建八組USB 2.0連接埠，提供電腦週邊裝置高達480 Mbps傳輸模式，不論內外都擁有最高速的傳輸頻寬。除了一流的系統效能外，PX875P Pro更內建AGP8X繪圖卡介面及六聲道立體音效，能提供最佳的多媒體影音效果，同時提供世界品質第一的3Com 10/100 Mbps網路晶片，可享有最穩定高品質的網路連線功能，讓玩家輕鬆遨遊於多采多姿的網際網路世界。

整合平台的霸主 ATi Radeon 9100 IGP

技嘉科技P4 Titan 8TRS300M主機板



台灣主機板銷售冠軍的技嘉科技配合ATi RS300晶片組問世，推出全新P4 Titan 8TRS300M主機板。此款P4 Titan 8TRS300M為追求卓越的價格效能比主機板，它採用ATi 最新RS300晶片組以及多重領先技術，支援新一代 Intel Pentium4處理器800MHz FSB且具備英特爾開發的超執行序技術(Hyper Threading Technology)，以及雙通道DDR 400記憶體，整合ATi以9200為核心技術打造出代號為Radeon 9100 IGP的高效能繪圖晶片來處理2D/3D的影像串流，並結合該公司針對DirectX 8.1與OpenGL所開發出的卓越效能，提升整體的運算效能與穩定性。除此之外，P4 Titan 8TRS300M也提供乙太網路連結及六聲道的數位音效輸出，為消費者提供了完整且高效能的平台。



P4 Titan 8TRS300M具備現今主流的規格，支援最新800MHz FSB的Intel Pentium4處理器，頻寬高達6.4GB/秒，以及雙通道DDR400所帶來的頻寬6.4GB/秒。而在如此高效能整合型的主機板規格下，仍然保留了AGP 8X的插槽，作為未來升級的空間。倘若再搭配技嘉所推出的ATi顯示卡，即可支援3個螢幕的輸出，對於股票分析或是重量級的遊戲都有很大的裨益。由於P4 Titan 8TRS300M的尺寸較小，故適合一般的Micro-ATX的機殼，不但可節省空間；又因為該北橋晶片內建ATi 9100IGP的高階繪圖晶片，也替消費者節省了一張位於主流地位的顯示卡成本。綜合以上的許多優點，P4 Titan 8TRS300M的確是消費者物超所值的選擇，同時它也是整合平台市場中效能最高的指標

麗臺最新力作——WinFast A350XT TDH



在nVIDIA推出全新的3D繪圖晶片GeForceFX XT系列後，國際知名顯示卡大廠Leadtek麗臺，也立刻憑藉著對顯示卡的專業度及執著，搶在第一時間，推出了WinFast A350XT TDH顯示卡。

WinFast A350XT TDH 採用了NVIDIAR最新一代的GeForce FX 5900XT GPU，高效能的3D繪圖影像品質推進至劇院級的逼真效果，NVIDIA CineFX II 引擎整合了雙可程式頂點遮影器（Vertex Shader）、更快的像素遮影器（Pixel Shader）與3D貼圖，使得浮點圖元著色器提昇了約二倍的運算能力。結合128位元劇院等級高品質視訊品質色彩處理技術，得以讓應用程式和遊戲以更高的解析度與前所未見的速度執行，3D世界與人物達到了前所未有的逼真效果！CineFX II引擎可讓開發者自由設計近乎無限的自訂特效，以創造出近乎真實的人物與環境並提供超擬真的遊戲效果。

麗臺獨家開發的全新WinFoxII驅動程式及硬體監控整合的友善介面，提供了更多樣化的設定功能及更穩定的超頻效果，得以發揮出顯示卡最高的應用價值，並且提供了更新更多前所未有的功能，如獨特的硬體監控、Speed Runner(超頻工具程式)、色彩，螢幕校正、眼睛保健、完整顯示卡設定資訊.. 等等更多的功能，如此完整的軟、硬體設計，這才是全方位的監控系統，也才能提供全方位的監控資訊。超極靜遮網式四方吹導流風扇將GPU產生的熱量，藉由全鋁型散熱片及四方吹循環導流設計，更有效率的將多餘的熱量完全排出，更有效的提昇超頻的穩定能力。超極靜滾珠軸承風扇採用低於24dBA的超極靜滾珠軸承風扇，有別於市面上高分貝吵雜的散熱風扇，讓您在超頻顯示卡，加強工作效能之餘，更能為您創造一個安靜舒適的工作環境。




不管幾年級！
熱血不分年紀！
史上最暢銷港式武打連載漫畫改編
港漫教父黃玉郎經典鉅作



黃玉郎原著改編
龍虎門
最激！
跨越30年的熱血感動！
重現70年代懷舊風情！
最野！
任選石黑龍的十字追魂棍或王小虎的降龍十八腿！
奮力出招，野蠻激戰！
最狂！
華人之光，正義的化身！
從香港打到全世界，要全球黑幫俯首稱臣！
最烈！
升級點數自由運用分配！強化角色屬性獨特威力！
塑造只屬於你的石黑龍與王小虎！
智冠科技股份有限公司



【國際中文版】
秋之回憶知名劇本家 打越鋼太郎
最新推出NEVER7系列的年度續作！
Ever17
the out of infinity
時光的羈絆
超值4片光碟收錄
114張動人唯美的人物CG圖
7位主角的170種Windows訊息語音
70萬字的細膩劇本
T-TIME 光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
www.tt.me.com.tw
KID
Kindle imagine Develop

戀愛 シミュレーションツクール 遊戲製作大師® 2

當愛情悄悄走近 為你渴望的戀情找個出口吧

現實生活中無法成真的戀愛夢想 現在就讓他全部實現

就是小護士？

制服美少女？

還是秀氣美少年？

紙娃娃系統 幫你的遊戲角色快速變裝！

幫你的遊戲角色變換髮型、調整眼睛、頭髮與肌膚的顏色，千變萬化的姿勢、服裝與配件任你搭配使用，創作出獨具風格的故事主人翁。

以簡單的操作完成千變萬化的遊戲！

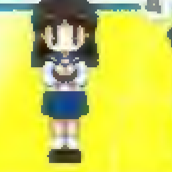




日本超人氣遊戲製作工具系列

國際中文版 · 一月隆重推出














SG.GAMEFLIER.COM
星空之門
STARGATE ONLINE
sg.gameflier.com
寵物精靈頑皮愛你
精靈一路相依賴，各有不同的可愛：一種精靈制一怪，強化裝備更利害！
勁爆機甲合體發威
機甲座騎跑的快，火箭轟炸怪物DIE：五機合體看誰跩，巨型金剛超級帥！
趣味任務快樂冒險
星際大戰搞破壞，宇宙分裂危機在：任務等你來解開，冒險過程最精采！
逗趣表情幸福歡送
操作簡單上手快，表情指令送開懷：動作十足秀出來，搞笑熱舞保證High！



軒轅劍外傳
蒼之濤
一段消失在輪迴中的歷史。
一場交纏了千餘年之宿命。
國內RPG單機遊戲獲獎最多之系列鉅作
2004年2月6日 濤生雲湧
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
◎Joypark網址：www.joypark.com.tw ◎軒轅劍外傳網址：swd.joypark.com.tw ◎客服電子信箱：service@softstar.com.tw
◎24小時客服專線：(02)8226-5655 ◎24小時客服傳真：(02)8226-3491 ©2004 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
DOMO